CLUB Nintendo®

CHECA NUESTRO REPORTE DEL E3 CON TITULOS COMO:

BANJO - KAZOOIE
CONQUER'S QUEST
GOLDENEYE 007
F-ZERO 64
ZELDA 64
CASTLEVANIA 64
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

TIPS DE:
TUROK
DINOSAUR HUNTER
MARIO KART 64
THE LEGEND OF ZELDA
LINK'S AWAKENING

SUPER MARIO 64 CLUB

RECUERDA:
ESTE MES SALE
A LA VENTA

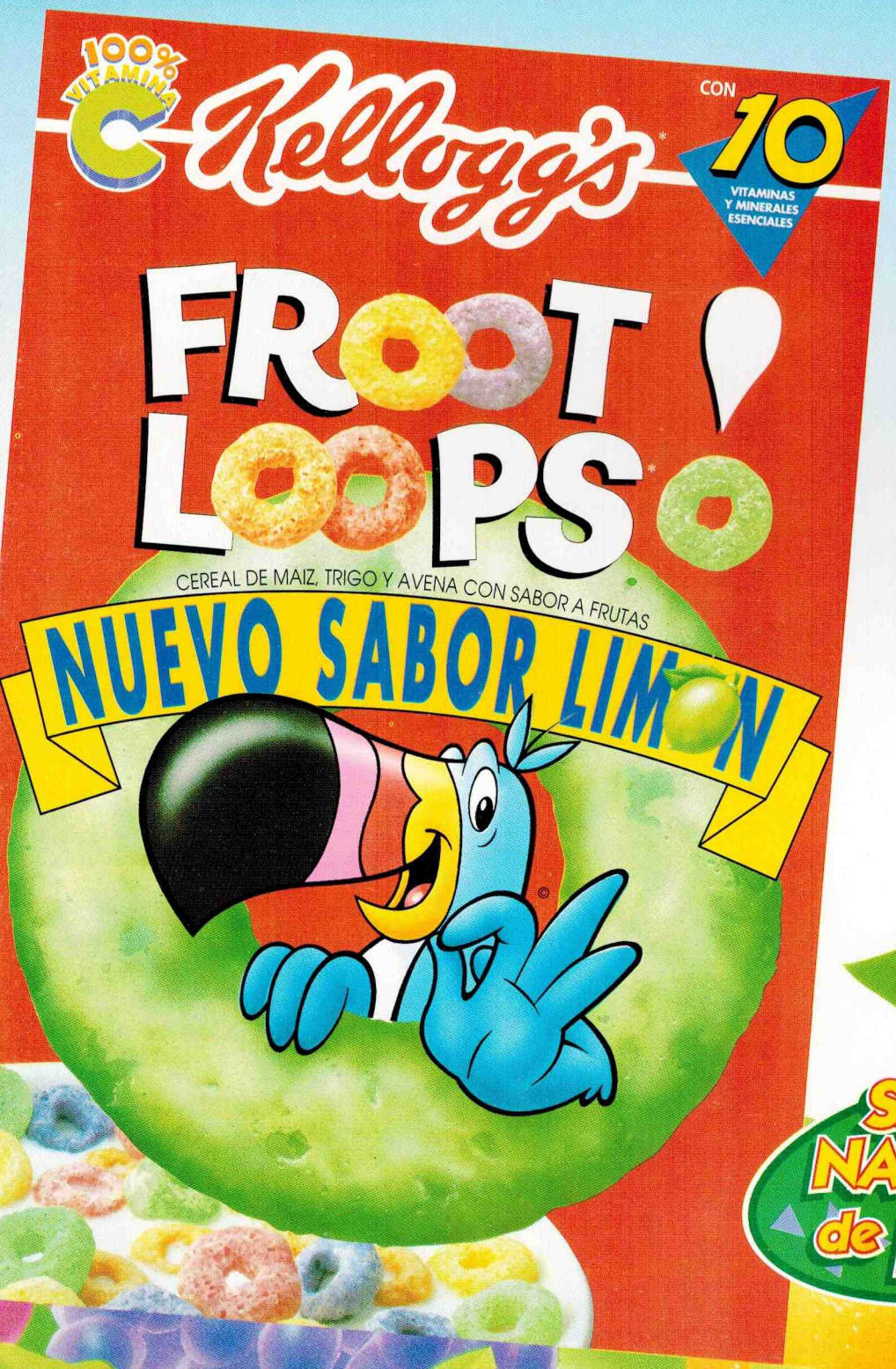
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64™

KONAMI XXL SPORTS SERIES

NINTENDO 64 Only For

Año 6 No.8
Precio $12.00 M.N.

¡Descubre el nuevo sabor de FROOT LOOPS® de Kellogg's®!



Todas las mañanas disfruta con Sam el Tucán los sabores naturales de frutas de FROOT LOOPS® de Kellogg's®, ahora también con el delicioso sabor limón.

SABORES NATURALES de FRUTAS

FROOT LOOPS® de Kellogg's® ahora con rico sabor limón

¡Dibuja, disFRUTA y gana con FROOT LOOPS® de Kellogg's® y Club Nintendo!

FROOT LOOPS de Kellogg's®, tu cereal de frutas favorito te invita a participar en su primer concurso de dibujo Nintendo. Mándanos lo más pronto posible tus dibujos y gana increíbles premios.

BASES DEL CONCURSO DIBUJANDO A SAM EL TUCAN

1 • ¿Cómo participar?

Este concurso consiste en dibujar sobre una hoja de papel a Sam el Tucán dentro de su mundo frutal , utilizando los sabores uva, naranja, cereza y el nuevo sabor limón.
Para poder participar en el concurso debes enviar tu dibujo, junto con el cupón que viene impreso en la revista y la tapa de cualquier caja de FROOT LOOPS de Kellogg's®.
Envía todo a vuelta de correo a Editorial Televisa, Av. Vasco de Quiroga #2000 esq. Fernando Espinoza Gutiérrez, edificio E, Planta Baja, Col. Santa Fé, C.P. 01210, a la atención de la señorita Leticia Torres.
El jurado estará formado por un representante de Kellogg's®, otro de la revista Nintendo y un lector.

2.-¿Cuándo empieza este concurso y hasta cuándo puedo mandar mis dibujos?

El concurso empieza el 1o. de julio y puedes enviar tus dibujos hasta el 30 de agosto de 1997.

3 • ¿Cuáles son los premios?

- 1o., 2o. y 3er. lugar:
  Un aparato Nintendo 64 y una fabulosa dotación de FROOT LOOPS de Kellogg's®.
- 4o.,5o. y 6o. lugar:
  2 juegos de Nintendo cada uno, más una dotación de FROOT LOOPS de Kellogg's®.
- 7o. al 10o. lugar :
  Un juego de Nintendo, más una dotación de FROOT LOOPS de Kellogg's®.
- Del 11o. al 30o. lugar :
  Una deliciosa dotación de FROOT LOOPS de Kellogg's®.

Los ganadores serán informados telefónicamente , a más tardar el día 15 de septiembre de 1997.
Para recoger los premios se deberá presentar Acta de Nacimiento, hasta el 10 de octubre de 1997.

4.-¿Cuántas veces puedes participar?

Puedes mandar todos los dibujos que quieras acompañados de su respectiva tapa de Froot Loops de Kellogg's® y el cupón de la revista; así tendrás más oportunidades de ganar.

NOTA:

• Club Nintendo y Kellogg's® se reservan el derecho de publicar la foto de los primeros 3 ganadores en su revista del mes de octubre, sin que para ello tengan que dar remuneración alguna a los ganadores.

• No podrán participar en este concurso ni familiares directos, ni empleados de Servicios Editoriales Televisa o Kellogg's® de México.

Para cualquier duda o información referente a este evento, comunicarse al Centro de Atención de Club Nintendo al 261 2602 de lunes a viernes de 9:00 a 13:00 hrs.

NOMBRE _____ EDAD _____

DIRECCION _____

CIUDAD _____ ESTADO _____

C.P. _____ TEL. _____ FECHA _____

1.- ¿De qué están hechos los **FROOT LOOPS** de Kellogg's®?

_____

2.- Menciona a 2 personajes que salgan en el anuncio de **FROOT LOOPS** de Kellogg's®

_____

3.- ¿Cuál es la vitamina que nos recomienda SAM el Tucán?

_____

SUMARIO

Reporte E3 '97

Tal y como se había prometido con anterioridad, en el E3 se mostraron una increíble cantidad de juegos. Conoce de qué trata cada uno de los títulos para N64, en nuestro siempre completo reporte de este evento.

6

The Legend of Zelda

En este número terminamos con los Tips y los mapas, para que puedas acabar este gran juego sin mayor problema, pero ¿realmente le conviene a Link despertar al Wind Fish?

40

Mario Kart 64

Esta vez veremos algunos atajos extras que nos han enviado lectores como tú. Estos atajos sirven muy bien, para poder derrotar a los demás competidores con facilidad o para lograr mejores récords en el modo de Time Trial.

14

01 UNA VEZ MAS TE PRESENTAMOS EL CUPON CON EL QUE PUEDES GANAR FABULOSOS PREMIOS

04 DR. MARIO

REPORTE DEL E3 -ATLANTA '97-

06 CONOCE TITULOS COMO: *BANJO-KAZOOIE, CONQUER'S QUEST, GOLDENEYE 007, F-ZERO 64, ZELDA 64, CASTLEVANIA 64, MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES*

TIPS DE:

14 *MARIO KART 64*

26 *TUROK -DINOSAUR HUNTER*

40 *THE LEGEND OF ZELDA -LINK'S AWAKENING-*

20 SUPER MARIO 64 CLUB

22 GAME VISTAZO A: *GAME & WATCH GALLERY*

25 S.O.S. *INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER*

24 RETOS MARIO'S PICROSS

56 LOS RETOS DE MARIO

87 LOS GRANDES

88 RESET

Esta vez necesitarás fajarte un poco para encontrar el rombo escondido

EDITORIAL TELEVISA
AV. VASCO DE QUIROGA #2000
ESQ. FERNANDO ESPINOZA GUTIERREZ
COL. SANTA FE
MEXICO, D.F. C.P. 01210

ISSN 0188-7610

CLUB NINTENDO
Año VI # 8 Agosto 1997
CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y SERVICIOS EDITORIALES TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández

DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra
PRODUCCION
Network Advertising
EDITOR ADJUNTO:
Adrián Carbajal
DISEÑO:
Francisco Cuevas
ASISTENTES DE ARTE:
Juan Carlos González
José Luis Suárez
CORRECCION DE ESTILO:
Ma. Antonieta Ramírez
INVESTIGACION:
Jesús Medina
Víctor Arjona "Joe"
AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

SERVICIOS EDITORIALES TELEVISA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Miguel Ruiz Galindo

COORDINADOR DE VENTAS
José Antonio Aja Gómez
Tel. 261-26-02

EJECUTIVO DE VENTAS
José del Cueto
Tel. 261-20-00
261-26-02

(C) COPYRIGHT 1997 CLUB NINTENDO Año 6 #8. Revista mensual. Agosto de 1997, Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Servicios Editoriales Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Servicios Editoriales Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernándo Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fé C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: José Tamez
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECCION DE PRODUCCION: Juan Carlos Espinoza
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Víctor M. Saldaña
Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550

(c) 1997 Nintendo of America Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

EDITORIAL

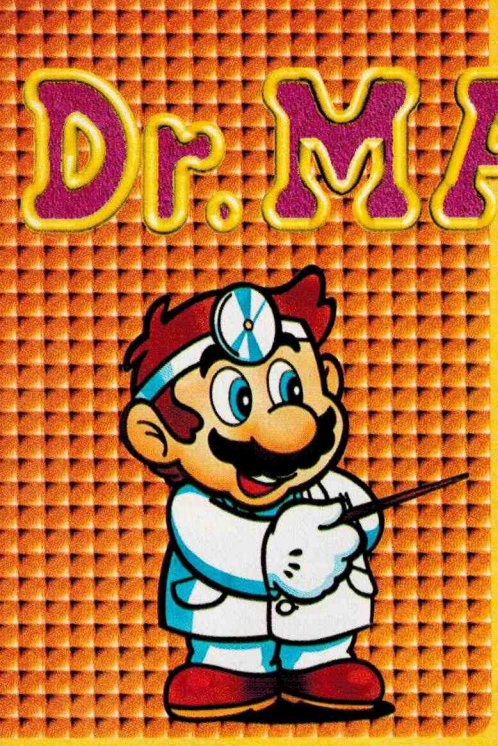
No es de asombrar que un producto como el Tamagotchi la mascota electrónica, mascota virtual, huevo del espacio o como quiera que se llame y del cual te presentamos un pequeño reportaje en el número pasado, esté causando sensación en Japón.

Su reciente introducción al mercado norteamericano, ha causado gran revuelo y por lo menos en el mes de su lanzamiento que pudimos vivir, era verdaderamente muy difícil conseguirlos, pues su venta estaba limitada a 2 por cliente.

Los Tamagotchis que pudimos adquirir nos dieron una preocupación adicional (como si no tuviéramos qué hacer) y realmente llegas a querer a tu mascotita, te preocupas si no ha comido y te angustias cuando está enfermo y puede llegar a morir, pero más allá de ver al Tamagotchi como cualquier poseedor de mascotas, nos ha puesto a pensar la amplia gama de posibilidades que esto abre a nuevas generaciones de Tamagotchis: Tamagotchis que aprendan, que interactúen más con sus dueños e incluso con otros Tamagotchis.

Shigeru Miyamoto, uno de los genios de Nintendo, declaró que el ver el lanzamiento del Tamagotchi lo sorprendió por la semejanza a un proyecto ultrasecreto que él estaba desarrollando para Nintendo (aunque con las suficientes diferencias y "personalidad" propia como para continuar con él sin que parezca una copia). Esto nos hace pensar que si genios de la talla de Miyamoto están pensando en un concepto tan novedoso y original como esto, sin duda estamos entrando al nuevo siglo con elementos reales tan innovadores que no pudieron ser imaginados, ni por los escritores más creativos de ciencia ficción.

Dr. MARIO



¡Queja! Las revistas aquí en Oaxaca salen demasiado tarde ¿qué diablos pasa? Toda una semana me la he pasado yendo al puesto de revistas y hasta cuando llego, sin preguntar, me dicen: "No ha llegado".

Miren Urbizu V
Angel " "
Edna Garcia G.

Oaxaca, Oaxaca

Aquí en Hermosillo la revista llega hasta el día 15 ó 16 del mes correspondiente ¿No hay algo que ustedes puedan hacer? Porque me desespero.

J.Guillermo López Gálvez
Oswaldo Israel Gálvez Monge

Hermosillo, Sonora

¿Por qué la revista está llegando más tarde a León? Antes llegaba una semana antes de empezar el mes.

Tejeda Cornejo Raúl

León, Guanajuato

Por mi casa tarda en llegar la revista unos 5 días. ¿Por qué? Contéstenme lo antes que puedan.

JAVIER ABRAHAM.

Guadalajara, Jalisco

¿Por qué se tardan tanto en sacar la revista? Cada mes tarda más y más en salir.

Scorpyo

México, D.F.

Les voy a pedir que se apuren un poco más con eso de la entrega de las revista, porque llegan hasta acá el día 17

Héctor
Ensenada, Baja California

¡Ya, ya! Perdón. Tienen toda la razón. En ocasiones queremos meter información tan actual que cambiamos páginas que ya estaban listas, pero empezaremos a recuperar poco a poco el tiempo perdido en las ediciones de este año. De todas formas aparta tu ejemplar con tu voceador y muchísimas gracias a todos nuestros fieles lectores que nos han apoyado a pesar de los retrasos. Te prometemos que antes de finalizar este año estaremos totalmente a tiempo.

Hace tiempo leí que para PC está el juego de "Final Doom" ¿Es este el mismo que para el N64? ¿Porque para PC hay el Doom I (que viene a ser el que se pasó a SNES) y Doom 2, pero ¿qué no es el mismo de N64? ¡Casi se me olvida! ¿Es cierto que todos los juegos salen para PC?

Miguel Arturo Romo Rodríguez
Aguascalientes, Aguascalientes

Turok llegará a PC

La versión de Doom para el N64 es totalmente nueva y no tiene nada que ver (más que el nombre) con anteriores versiones, no importando el sistema para el que hayan salido. La simple razón por la que no se hizo la adaptación de Doom 2 para el N64, es porque la idea era hacer algo nuevo... y mejor. Muchas compañías deciden sacar sus juegos en diferentes formatos, es por eso que verás que hay varios títulos que también aparecen en computadora, pero definitivamente lo que nunca verás en PC son juegos de Nintendo tan impresionantes como Super Mario 64, Wave Race, Banjo-Kazooie, GoldenEye 007 y muchos más.

Quisiera que me respondieran algunas dudas: ¿Heindern aparecerá en KOF '97? ¿Cuáles serán los compañeros de Iori Yagami en KOF '97?, ¿Hay alguna compañía de animación que esté planeando sacar una película de esta serie de juegos? KIBAGAMI

GENJVRO.
Xalapa, Veracruz

Bien, esta es la información más reciente que hay sobre el juego de KOF '97: Los equipos que se mantienen sin cambios del año pasado son: El equipo "principal" (Kyo, Benimaru, Goro); el equipo de Kim (Kim, Chang, Choi); el equipo de "Art of Fighting" (Ryo, Robert y Yury); el equipo de "Fatal Fury" (Terry, Andy, Joe); el equipo "Ikary" (Ralph, Clark, Leona); el equipo "Psycho Soldiers" (Athena, Kensou, Chin). Esto nos da un total de 6 equipos sin cambios. Los que son nuevos, o tienen otros integrantes son: El de las "heroínas" (King, Mai Shiranui y Chizuru, quien es el penúltimo enemigo de KOF '96); el equipo especial (Yamazaky, Blue Mary y Billy Cane. Este equipo fue organizado por Geese Howard) y el equipo "New Face" (Chris, Shermie y N. Yashiro). Este equipo está compuesto por 2 mujeres y un... algo. Se rumora que tienen algo que ver con el poder

de Orochi). Tanto Iory Yagami, como un nuevo personaje de nombre Shingo Yabuki (que se dice es algo así como "admirador" de Kyo), no tienen equipo y se escogerán de manera independiente. Este es sólo un pequeño avance de este juego.

King of Fighters '97

Antes que nada déjenme felicitarlos, ya que se nota que le echaron bastantes ganas al especial de arte, pero... ¿no creen que le hizo falta algo? Lo sé, es su primer número Especial de Arte, pensé que tocarían el tema del diseño en papel, escaneo, relleno de color, animaciones, etc., y no sólo poner el dibujito y un pequeño comentario. Ojalá y lo tomen como una buena crítica constructiva para mejorar el Especial de Arte 2, ¿OK? Sigan mejorando la mejor revista de videojuegos que existe. ¡Seguimos en Contact! (¡ups! de aquí no es ¿verdad?)
P.D: Por cierto, ¿podrían seguir dándonos clases de Internet? El Club Net se pone cada vez mejor.

José Luis de la Cerda Robles.
México, D.F.

¡Gracias por tus comentarios y sugerencias! Insistimos en que es importante que tú como lector, nos digas qué es lo que quieres ver y lo que no te gusta de la revista para que podamos mejorarla, pero como a ti te gustaría. A decir verdad, nos dio un poco de miedo publicar el curso de HTML, porque no sabíamos qué reacción tendrían los lectores, pero con cartas como la tuya hemos visto que fue muy bien recibido y a muchos lectores les creó el interés de saber más al respecto y eso nos da mucho gusto. ¡Por cierto! gracias por la "oración", está muy bien.

¿Ustedes saben si el N64 ó el DD tendrán una especie de modem para poder jugar los juegos en red? Esto lo pregunto porque es increíblemente molesto jugar con pantallas divididas y como yo he tenido oportunidad de jugar el Duke Nukem 3D para PC en red. La comparación que yo hago es muy severa y a pesar de que las gráficas en computadora son un tanto inferiores a las del N64 es mucho más divertido jugar en red que en pantalla dividida. Disculpen el rollote pero no lo pude evitar. Por cierto hay una cosa que definitivamente ya me tiene harto y es que en todas las revistas Club Nintendo escriben "Megabit" cuando un megabit equivale a un byte por lo tanto, si se quieren referir a la capacidad de memoria de un cartucho o algo así, escriban "MEGABYTES" por favor.

José Manuel Luna M.
México, D.F.

En el E3 se dijo oficialmente que el DD tendrá capacidad de comunicación mediante modem, la cuestión es que no se especificó si será solamente para "bajar " software para la parte escribible del DD o para jugar contra otras personas. Muchas personas creen que se podrán jugar juegos a distancia, por el hecho de que el título de "Pocket Monster" saldrá para este sistema (hay que recordar que Pocket es el juego más popular en Japón y que se trata de un título en el que tú puedes hacer pelear a los monstruos de tu cartucho contra los de otro jugador, o intercambiarlos mediante el video link. Este juego ha permanecido en las listas de los 5 juegos más vendidos para cualquier sistema en Japón desde hace ya mas de un año y medio). La cuestión es que no hay nada oficial todavía, pero todo apunta a que así pueda ser. No está mal usar el término Megabit, el problema es que ya casi no se usa. Un Megabit equivale a un millón de bits, 8 bits es igual a un Byte y un Megabyte son un millón de Bytes, así que un Megabit es igual a 1/8 de Megabyte. Ya anteriormente habíamos dicho que Super Mario 64, es un juego de 64 Megabits u 8 Megabytes.

Hexen 64

Notas del Editor

Esta vez queremos usar este espacio para darle las gracias a un gran amigo nuestro que colaboró con nosotros en los últimos años y que debido a causas de fuerza mayor deja de hacerlo. Nos referimos a Augusto Elías "EGA", quien se encargaba de echarnos la mano con la onda de las cartas (archivarlas, clasificarlas, clavarse el dinero cuando llegaban a mandar...). Todos los que trabajamos en la redacción le deseamos mucha suerte, puesto que le debemos mucho... dinero, pues Gus nunca le pagó.
De cualquier forma, si quieres hacerle la vida imposible a quien se queda en su lugar, sigue enviando tu correspondencia a:

Revista Club Nintendo
Esperanza 957 - Interior 402
Col. Narvarte
C.P. 03020 México, D.F.

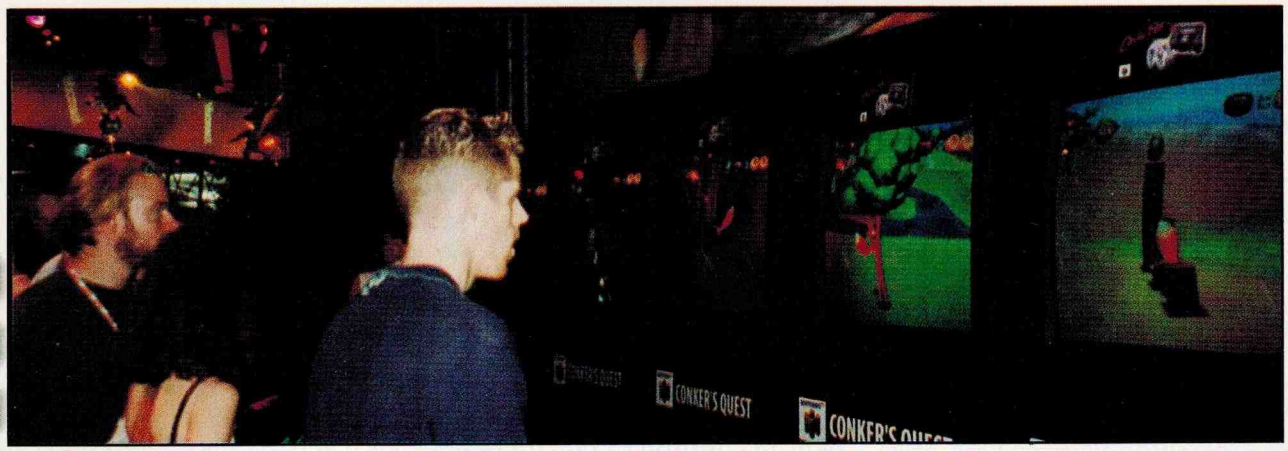
O tus e-mails a:

clubnin@internet.com.mx

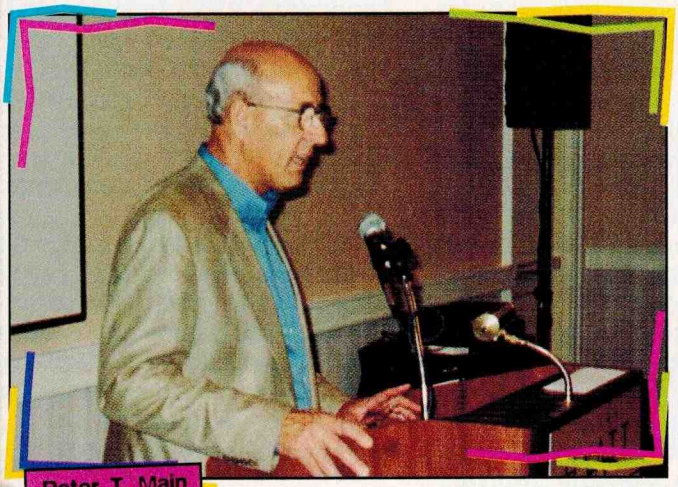
Por cierto: ¿queremos saber tus comentarios respecto al comic de Axy y Spot. ¿Te gusta?, ¿No te gusta?, ¿Por qué?, ¿Crees que debería tener más páginas?, ¿Corremos al dibujante? No dudes en enviarnos todos tus comentarios ya sea por correo ordinario o por e-mail.

REPORTE

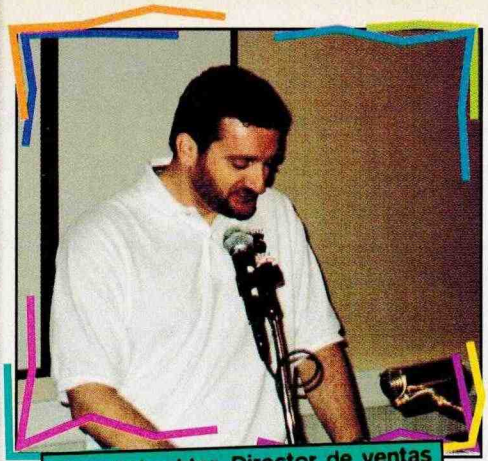
Ni el calor ni la humedad de Atlanta, fueron impedimentos para que todo el equipo de Club Nintendo y Gamela, asistiéramos al evento más importante de videojuegos que se ha celebrado por 3a. ocasión en nuestro continente: el E3.
Ahí tuvimos la grandiosa oportunidad de holgazanear, estar jugando todo el día, ver la tele, ir de compras, asaltar el servibar de la habitación y robarnos las plumas y las libretas del hotel. Todo lo anterior lo hicimos sólo por ti y para traerte nuestro acostumbrado reporte sobre lo que vendrá en los próximos meses en el mercado de los videojuegos Nintendo; así que como podrás ver, es siempre un gran esfuerzo el mantenerte informado.



Por otra parte, también les traemos el reporte de lo que pasó con el castigo impuesto por los dioses, en las contiendas de Mario Kart 64, que se llevan a cabo día con día en las oficinas de Club Nintendo. Joe se vió muy cuate y le permitió a Spot quedarse con él en el mismo cuarto. Después de todo lo que se estuvo diciendo en Club Nintendo acerca del terrible castigo del que ya hemos venido hablando, éste no fue nada en comparación con otra terrible sanción que ni los mismos dioses se podrían haber imaginado. Lo peor de todo, es que todos los que fueron por parte de la revista a este magno evento, sufrieron la maldición de este castigo y más el pobre Spot, pero finalmente sobrevivieron y ahora intentan reponerse. Sería interesante hacer un especial de lo que pasa en este tipo de viajes, algo así como "Detrás de las páginas", para que todos los lectores se divirtieran con las peripecias en el aeropuerto, en el hotel, en el mismo evento y en las calles de Atlanta. Existen muchas anécdotas chistosas, que sería bueno comentar (como la ida al cine que resultó el sueño profundo de varios de nosotros, por culpa del horario que se escogió para la película) y esperemos que algún día se pueda lograr, obviamente en una versión "light", apta para todo público.


Peter T. Main

Pero bueno, lo importante en este momento es contarte lo que hubo en este evento relacionado a videojuegos y no la vida íntima de cada una de las personas que asisitieron (aunque el morbo es muy grande).
Primero, veremos unas cifras y datos muy interesantes, que Nintendo dio a conocer un día antes de que comenzara el evento, en una junta para la gente de prensa y otras de mercadotecnia, a las que tuvimos la oportunidad de colarnos.

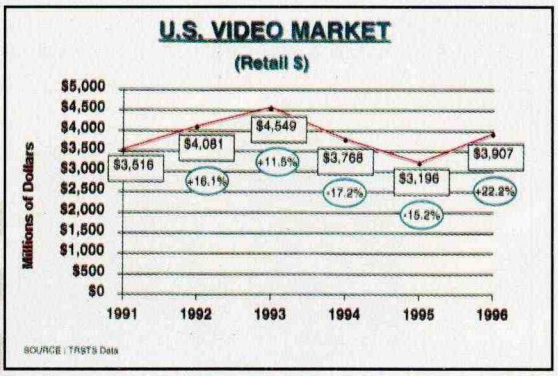


Mike Schachter, Director de ventas y Marketing de Latinoamérica.

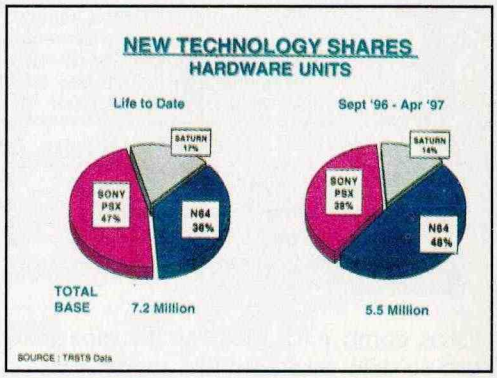
Se comentó sobre el repunte importante que han tenido los videojuegos en los últimos meses y sobre todo desde que salió a la venta el Nintendo 64. Los comparativos del crecimiento se hicieron sobre el mismo período pero del año anterior, arrojando cifras interesantes: en Noviembre de '96 se había logrado un crecimiento en la industria del 56%, comparado con el mismo mes pero del '95. En Diciembre del '96 hubo un crecimiento del 25% y se debe recordar que en ese período de tiempo, el sistema más vendido fue el N64.

En una reunión organizada por Nintendo con todos los distribuidores de América Latina, se le entregó un reconocimiento a México (Gamela) por ser el mejor distribuidor de esta área en el año de 1996. En la foto tenemos a Marib Rangel, Director comercial de Gamela, sosteniendo el reconocimiento.

Para Enero '97 el crecimiento no fue tan importante: sólo un 19% comparado con el año '96, pero en los siguientes meses fue cuando se dio un tremendo "Boom", las cifras indican que en Febrero de este año hubo un crecimiento del 78%, en Marzo del 99% y Abril del 98%.



Este crecimiento ha impulsado el mercado de los videojuegos de una manera importante, de tal forma que los analistas del mercado esperan que para el '98, la industria de los videojuegos logre superar los niveles de movimiento económico que se lograron alcanzar en el año de 1993, cuando en el mercado sólo existía un sistema: el Super NES.



Todo lo anterior suena un poco complejo, pero nos ayuda a darnos una idea de cómo está en este momento, la industria de los videojuegos. Afortunadamente no todo lo que se comentó en esa junta, fueron datos de este tipo, pues también hubo unos comparativos que nos parecieron bastate interesantes. Para empezar se mostró una gráfica en la que se muestra el movimiento de "Hardware" o sistemas, en el mercado norteamericano en los últimos 8 meses (período comprendido de Septiembre de 1996 a Abril de 1997), ahí se observa que en ese tiempo, de los 3 sistemas llamados "de siguiente generación", el N64 liderea el mercado con un 48% de sistemas vendidos, le sigue el Playstation con un 38% y hasta atrás el Saturn de Sega con 14%.

Para complementar estos datos, tenemos que la lista de los juegos más vendidos para plataformas o sistemas caseros durante los últimos 5 meses (Diciembre de '96 a Abril del '97), siempre ha sido dominada por Nintendo. A continuación reproducimos esta lista para que veas qué onda con el movimiento de cartuchos.

Ventas de Software de juegos de "Siguiente Generación"
Juegos de N64

LUGARES DE POPULARIDAD

Mes	Títulos disponibles	De los Primeros 5	De los Primeros 10
Dic. '96	9	4 de los 5 primeros	6 de los 10 primeros
Enero '97	10	4 de los 5 primeros	5 de los 10 primeros
Febrero '97	12	5 de los 5 primeros	7 de los 10 primeros
Marzo '97	14	4 de los 5 primeros	7 de los 10 primeros
Abril '97	14	5 de los 5 primeros	7 de los 10 primeros

Esto demuestra que Nintendo no está equivocado con su política de "calidad sobre cantidad" y es por eso que en esta lista, se remarca de manera importante el número de títulos disponibles para el N64 en ese mes.

Todos los datos que anteriormente se manejaron, fueron proporcionados por fuentes independientes y no por Nintendo, lo cual es también un punto importante, pues es muy fácil manejar y manipular la información, cuando ésta viene de fuentes propias, cosa que le da aún más fuerza a los argumentos de Nintendo.

Para rematar y como dato adicional, se dió a conocer cuáles han sido los juegos más vendidos en lo que va de 1997 (sólo se mencionaron posiciones, pero no se dieron cifras).

Aquí se puede ver bien que 7 de los 10 son para N64. Estos juegos representan el 87% de la unidades vendidas. Además se puede ver que han salido más éxitos para sistemas de Nintendo que para los de Sony.

1) Mario Kart 64 (N64)
2) Super Mario 64 (N64)
3) Shadows of the Empire (N64)
4) Turok: Dinosaur Hunter (N64)
5) Cruisin' USA (N64)
6) NBA Hangtime (N64)
7) Wave Race 64 (N64)
8) Donkey Kong Country 3 (SNES)
9) Tomb Raider (PSX)
10) Donkey Kong Country 2 (SNES)

¿Quieres saber cuántos juegos disponibles para los sistemas de Nintendo hay? Checa la siguiente lista (hasta Junio '97)

Sistema	Número de juegos
Nintendo 64	17
Super NES	723
Game Boy	452

Ahora, ¿te interesa saber cuántos sistemas (de los que mencionamos anteriormente) se han vendido desde su lanzamiento? Además de eso, tenemos el número de juegos que se han vendido para ese sistema (esto es hasta el 31 de Marzo '97)

Sistema	Unidades vendidas	Juegos vendidos
Nintendo 64	6.1 Millones	16.6 Millones
Super NES	46 Millones	359 Millones
Game Boy	55 Millones	235 Millones

Vale la pena mencionar (aunque seguramente por las noticias que manejamos en el mes anterior, ya te imaginarás) que Nintendo no decidió mostrar el periférico Disk Drive, o como se le conoce por el momento: DD64. La razón primaria según comentó Howard Lincoln, es que los juegos que se están preparando, aún no estaban listos como para mostrar las capacidades del sistema y por eso se dejó esto para una mejor ocasión (muy probablemente el próximo Shoshinkai '97). Fuera de esa mención en la conferencia de prensa, el tema del DD64 ya no se volvió a tocar en los 3 siguientes días del evento, más que en un comunicado en el que se dan adelantos de algunas de las características del periférico y que a continuación reproducimos.

Nintendo 64 Disk Drive

Disponible: Programado para salir en Japón en Marzo del '98 y en América en Primavera de ese mismo año.

» Un Drive de alta velocidad, re-escribible, que usa discos magnéticos para usarse exclusivamente en el N64.
» El Drive se conecta abajo del N64, por medio del conector de expansión, con una entrada para discos magnéticos durables de 3-3/4" en el frente.
» La alimentación de poder, viene directamente del N64, lo que evita usar una fuente de alimentación separada.
» Los discos magnéticos de alta densidad, guardan 64 Mbytes de datos, o lo que es lo mismo: 8 veces la cantidad de memoria que usa Super Mario 64.
» Por primera vez, los videojugadores podrán grabar grandes cantidades de información, permitiendo modificar de manera importante el juego, los personajes o los equipos de juegos deportivos.
» Gran velocidad en la transfrencia de datos, 1 MB/s del disco a la memoria interna del N64.
» Incluye un reloj en tiempo real, alimentado por batería
» Tiene integradas algunas tipografías y librerías de audio, con lo que se elimina la necesidad de los

Por ahí... Siéntete aterrado

unga unga
yo arreglar tu
juego rápido

Con nostros: Experimenta la confianza

Taller de LUIGI

- Que no te engañen, somos el único centro de servicio autorizado por Nintendo para toda la República Mexicana.
- Reparamos tus sistemas Nintendo únicamente con partes originales, calidad y garantía.

HAMBURGO #10 COL. JUAREZ
ENTRE BERLIN Y DINAMARCA
Tel. VENTAS: 535-2090
Tel. SERVICIO: 592-6766 592-6839
ext. 122-167

Bajo Licencia autorizada de GAMELA MÉXICO S.A. de C.V.

En una encuesta independiente realizada unos días antes del evento, se les preguntó al azar a varios jóvenes estadounidenses que es lo que ellos consideraban "Cool" en general, y de esta forma quedaron las respuestas:

1° Nike
2° Nintendo
3° Calvin Klein y Sony (empate)

programadores de integrarlas a la memoria del juego, creando así, más espacio libre para el juego.

» Incluye una tarjeta de expansión de memoria RAM, que se podrá instalar fácilmente en el puerto de expansión del N64, para futuras mejorías en el desarrollo de los juegos y del mismo DD.
» Permite la continúa expansión de cartuchos ya disponibles, dejando que los jugadores continúen sus aventuras favoritas en nuevos mundos.
» Permite el uso simultáneo de cartucho y juegos en disco, dando a los diseñadores una mayor cantidad de memoria.
» Tendrá capacidades de comunicación, para llevar a nuevos horizontes la experiencia del videojugador.

Nota importante: El precio del DD no ha sido determinado oficialmente, pero como se trata de un accesorio del N64, su precio no debe ser mayor al de la unidad central de este sistema.

A TRAVÉS DE LOS OJOS DE MIYAMOTO

Shigeru Miyamoto

Ese mismo día, Nintendo organizó un evento llamado "Through the eyes of Mr. Miyamoto", que en español quiere decir "A través de los ojos del Sr. Miyamoto". En este evento, al que sólo podía asistir gente importante (quién sabe qué hacíamos ahí adentro), hablaron Shigeru Miyamoto, Takaya Imamura (el director de arte de Star Fox) y el señor Benimaru Itoh (diseñador de Mother 3 o Earthbound 64, como lo conoceremos en América). En el panel se discutió acerca de Star Fox 64 (mientras Ken Lobb jugaba para todos los asistentes) y posteriormente se llevó acabo una sesión de preguntas y respuestas.

Miyamoto comenzó hablando de los principios de Star Fox 64. El proyecto empezó hace 5 años y por ese tiempo, el equipo de Miyamoto estaba consciente de que cuando acabaran el juego, los shooters iban a estar pasados de moda, así que tuvieron que enfocarse en crear algo innovador. Miyamoto también observó que desde Space Invaders, ha habido muy pocos juegos que han ganado un reconocimiento del público.

Miyamoto continuó hablando acerca del desarrollo de Star Fox 64. Mencionó que el equipo que lo programó, hizo uso extensivo de animaciones tridimensionales a tiempo real y que en total formaban 40 animaciones que van contando la historia, a medida que uno avanza por los niveles. El objetivo de esto es hacer que el videojugador se adentre más en el juego y que piense en él como en una película. Algo interesante que dijo Miyamoto fue que "por ahora son sólo películas, pero en un futuro podrán ser interactivas".

Acerca del sonido, se mencionó que existen más de 300 diálogos hablados y que juntos, hacen casi 30 minutos de audio continuo. Esto, al igual que las animaciones, juegan un papel muy importante para que el videojugador viva el juego más intensamente.

A continuación tenemos algunas de las preguntas que se hicieron y que fueron contestadas por Miyamoto y Benimaru Itoh:

Pregunta: ¿Cuánta gente y cuánto tiempo les tomó hacer Super Mario 64?

Respuesta: 5 personas participaron en los planes preliminares de las escenas, pero al final fueron entre 20 y 25 personas las que estuvieron trabajando en el juego. Es un poco difícil

De Izquierda a derecha: Benimaru Itoh, Takaya Imamura (director de arte de Star Fox 64) y Shigeru Miyamoto. El sujeto de los ojos rojos quien sabe quien sea.

decir cuánto tiempo duró el proyecto, pero más o menos fue alrededor de 2 años.

P: ¿Cuándo va a salir Pocket Monsters 64?

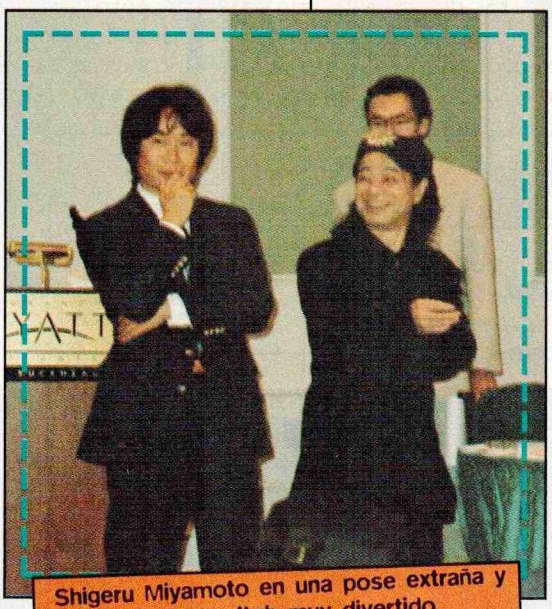
R: Este juego va a ser lanzado para el DD64 en Japón, aunque no estoy seguro de que vaya a llegar a EUA. Actualmente hay 10 personas trabajando en él. Lo que sí es seguro, es que no será un RPG como el de Game Boy.

P: ¿Qué es lo que piensa acerca del Tamagotchi?

R: Actualmente estamos trabajando en un juego de simulación de vida con el Sr. Shigesato Itoi (creador de la historia de Mother 3). El nombre que tiene ahora es "Cabbage". Hemos estado trabajando en él desde hace 5 años, desde antes que anunciaran la salida del Tamagotchi. Aún no sabemos cuándo va a salir este juego, pero tal vez tome un año ó 2 terminarlo.

P: ¿Cuándo va a salir Super Mario RPG 2?

R: ¡Depende en cuántos Miyamotos haya! 10 personas están trabajando en el juego. Tal vez esté listo para finales del próximo año.



Shigeru Miyamoto en una pose extraña y Benimaru Itoh muy divertido

P: ¿Qué está pasando con el DD64 para el N64?

R: La salida de este periférico no fue debida a problemas de Hardware o Software. Lo que queremos es tener muchos títulos listos para cuando salga. Los títulos que saldrán con el DD64 serán Mother 3, Pocket Monsters 64, Mario Paint, Sim City y uno más que actualmente es un proyecto confidencial.

P: Esta pregunta fue para Benimaru Itoh ¿Qué tanto Mother 3, será diferente de las versiones anteriores?

R: Es una especie de secuela, pero con un punto de vista diferente. Es un juego muy realista, aunque con una realidad extraña. Vamos a estar poniendo películas e imágenes en la página de internet de Nintendo (http//: www.nintendo.com). Ya que este juego va a estar disponible para el DD64, podrá ser "escribible" (en inglés se escucha mejor y es writeable), además de que vamos a explotar esta cualidad al máximo. Todo lo que haga el videojugador, será escrito en el disco y afectará el futuro de las aventuras, así cada quien tendrá una aventura diferente. Acerca del modo de batalla no puedo decir gran cosa, ya que estoy restringido a no revelar la idea que tenemos, que por cierto es única.

P: ¿Cómo va la secuela de Super Mario 64?

R: Bien, Yoshi's Island 64 es un tipo de secuela, pero ahora estoy trabajando con algunos programadores en los conceptos de Super Mario 64 II. Si logramos sacarlo, tal vez podramos enseñar algo para finales del año. En cuanto a Yoshi's Island 64, deberá estar listo antes del Shoshinkai.

P: ¿Ha visto usted (Miyamoto) algún juego que sea interesante?

R: En realidad no, pero el Tamagotchi es muy interesante. Ya hemos enseñado algunos videos de nuestros juegos y enseñaremos más en Noviembre. Esperamos que puedan sentir un poco del gran poder del Nintendo 64; algunos programadores apenas están aprendiendo cómo usarlo. Un pequeño ejemplo de este poder es que cada CPU puede controlar una fuente de luz y en Zelda 64 y Mother 3, se podrán apreciar los efectos de estas luces. Los juegos con alta resolución y las animaciónes en tiempo real son otros ejemplos de este poder. Este poder puede ser usado de muchas maneras y como ejemplo están las voces comprimidas de Star Fox 64.

P: ¿Qué tanto intervino en Banjo-Kazooie?

R: Estoy impresionado por este juego y tengo que decir, que Rare es una compañía muy profesional. No tuve que ver nada con este título.

Los Juegos

Como ya es costumbre nuestra, comenzaremos este reporte hablando de los juegos de Nintendo y después de los licenciatarios (ni nosostros sabemos por qué adoptamos este tipo de formatos, pero después nos encariñamos y seguimos con ellos para no perder la costumbre). Primero veremos los juegos del N64 y después los de SNES y GB.

Nota: Todos los juegos que tengan en su nombre un asterisco (*), indican que sólo es provisional y que puede cambiar en el futuro. Los juegos que en su nombre tengan dos asteriscos (**), indica que el juego fue anunciado solamente, pero que no se podía jugar y se mostró solamente en video o en otro tipo de sistemas como PC's o de esos de 32 Bit, por eso, no le hagas mucho caso a la calidad de las fotos en estos casos, sobre todo si ves Pixels tamaño mosaico en las fotos. En este último caso decidimos usar estas fotos para que te dieras más o menos una idea de cómo van a verse esos juegos... pero con mejores gráficos.

Algo que llamó nuestra atención, es que Nintendo tiene planeado lanzar una librería bastante extensa de juegos, para lo que resta de este año hasta los primeros meses del '98. Nintendo anunció un total de 11

EL PODER DE Nintendo

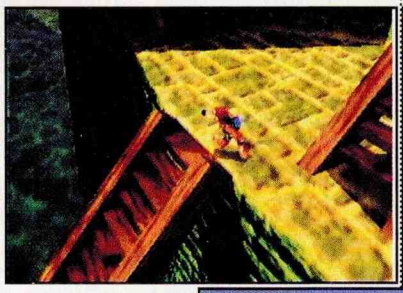
juegos para el tiempo al que nos estamos refiriendo. De ellos vamos a hablar enseguida, pero primero diremos que Nintendo ha decidido llamar a esta serie de juegos "Powerhouse Series". La intención de llamar a todos los juegos programados por Nintendo y sus equipos de esta forma, es la de mantener los estándares de calidad que se han venido viendo para el N64 en los últimos meses. Eso es lo que ellos mencionan y a decir verdad, nosostros tenemos que estar de acuerdo con este concepto, pues todos los juegos que serán lanzados por ellos, prometen bastante. Ahora sí, checa el reporte y ve todo lo que te espera para el resto del

"Nuestra nueva línea de "Powerhouse Series", no sólo excede las expectativas de muchas personas para el N64, sino que continúan demostrando nuestra dedicación en la calidad y la innovación. Por casi una década, los consumidores han visto los mejores juegos para el Game Boy, SNES y recientemente el N64. Ha sido un viaje excitante los últimos años y vamos a mejorar mientras que los productores desarrollen juegos que saquen ventaja del poder que ofrece el N64".

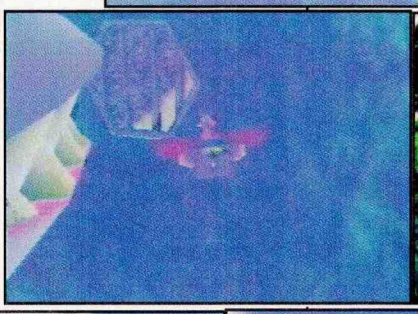
Howard Lincoln

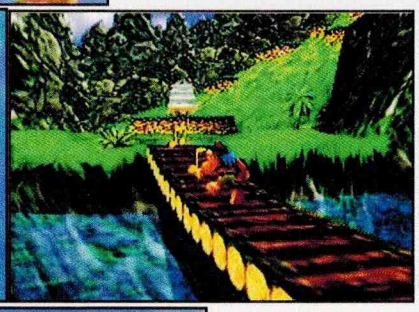
BANJO-KAZOOIE

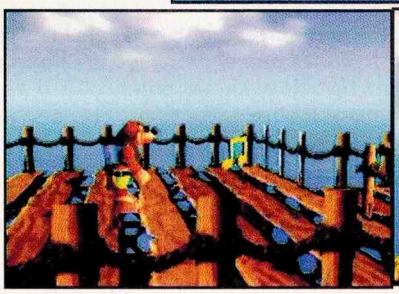
Recuerdas que en el editorial de uno de los números pasados, mencionábamos que Nintendo y Rare se encontraban trabajando en un proyecto conocido como Dream. Pues ese proyecto resultó ser Banjo-Kazooie. Esta es la carta fuerte de Nintendo y Rare. Banjo-Kazooie es un título de acción-aventura, donde tú controlas a dos personajes a la vez (algo así como en Donkey Kong).



Banjo es un oso que le encanta la miel. Sus habilidades principales son correr, brincar, nadar, trepar, golpear con sus garras y realizar un giro en el piso. Kazooie es una pajarita cuyas habilidades son correr rápido, disparar huevos al frente y atrás, atacar con su pico, ayudar a Banjo a brincar más alto y obviamente la de poder volar. Al combinar las habilidades de estos dos personajes se logra una gran versatilidad de "personaje" y una gran variedad de movimientos (24 en total). Además podrás transformarte en una termita (con la ayuda de un brujo muy chistoso), para poder alcanzar lugares que de otra forma serían inaccesibles.





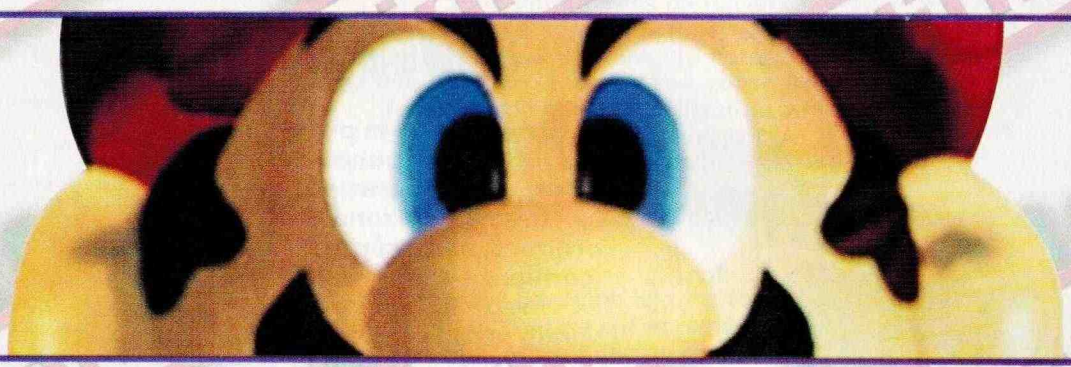


El objetivo del juego es juntar las piezas de un rompecabezas, el cual te ayudará a rescatar a... a que no adivinas a quién... pues sí, a la novia de Banjo de nombre Piccolo. Las piezas de este rompecabezas mágico, están regadas en los mundos que componen el juego de Banjo-Kazooie. Obviamente, el reto de este juego está en encontrar todas las piezas, buscando hasta en los rincones más inimaginables.

El juego estaba en un 60% de su desarrollo, pero aún así se veía muy bien. Durante tu jornada te encontrarás con enemigos muy variados, entre ellos hay un tiburón que se lanza ferozmente contra ti en cuanto te ve. Comparando este título con Super Mario 64, te podemos decir que presenta mejores texturas, cuenta con un gameplay más profundo (sólo hay que recordar que ambos personajes juntos, cuentan con un repertorio de 24 movimientos) y hay más cosas escondidas a lo largo de los niveles. Nintendo piensa, que va a superar en ventas al mismo Donkey Kong Country (en cuanto a rapidez). Con sólo ver

continúa en la página 58

12 x 10 = UN AÑO



¿COMO VES?

Sí,

ahora te damos 12 números por el precio de 10 y así tendrás un año completo de C • L • U • B Nintendo directamente en tu casa.

Cupón de suscripción

Sí quiero recibir 12 números de CLUB NINTENDO por sólo $120.00 pesos

NOMBRE Y APELLIDOS

CALLE NO. #INT. COLONIA

CIUDAD ESTADO C.P.

TELEFONO

Forma de pago elegida

☐ Cheque certificado o de caja (a nombre de **Editorial Televisa**)

☐ Giro postal Afiliación 5017025

☐ Tarjeta de crédito: ☐ Banamex ☐ Bancomer ☐ Carnet

Si elegiste la última opción favor de llenar los siguientes datos:

NOMBRE DEL TITULAR:

NUMERO DE TARJETA: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

FECHA DE VENCIMIENTO: FIRMA DEL TITULAR:

◆ Por este pagaré me obligo incondicionalmente a pagar a la orden del banco emisor el importe de este título en los términos del contrato suscrito para uso de esta tarjeta. Este pagaré es negociable únicamente con instituciones de crédito.

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo a:
Lucio Blanco Núm. 435
Col. San Juan Tlihuaca
C.P. 02400, México, D.F.

Teléfonos de suscripciones:

561-7233 y 230-9628
de las 9 hasta las 21 horas
por fax al:

230-9544

o si prefieres por correo electrónico
suscripciones@siedi.spin.com.mx

TIPS de MARIO KART 64

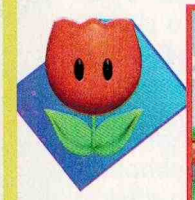
EN ESTA OCASIÓN VAMOS A DAR LA LOCALIZACIÓN DE LOS ÚLTIMOS ATAJOS DE ESTE JUEGO, ASÍ COMO EL DESENLACE DE LA APUESTA ENTRE SPOT Y JOE.

CHOCO MOUNTAIN

Primero, en la pista Choco Mountain, después de pasar por la segunda zona de premios, encarrérate y comienza a dar vuelta hacia la izquierda, cuando veas la pared de rocas grises usando la técnica de miniturbo.

Ya que vayas a llegar a la parte final de esta pared, brinca y podrás alcanzar la parte final de la curva en forma de pera. Este atajo lo puedes hacer sin importar que estés jugando en 50cc, o sea, la bardita no te estorba.

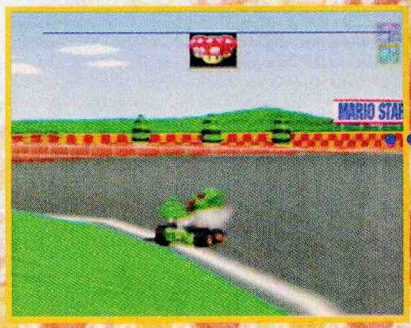
MARIO'S RACEWAY



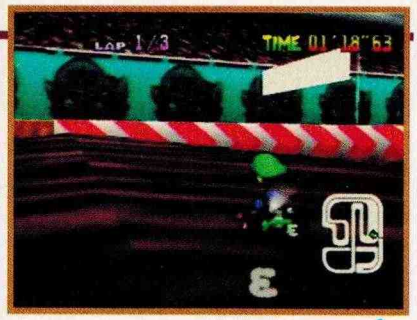
En Mario's Raceway existen 2 atajos.
El primero y el más tranquilo lo logras brincando como se observa en la secuencia de fotos, usando un hongo para que alcances a pasar del otro lado de la barda.

Así llegas a la parte indicada en la última foto.
Este atajo ya casi todo mundo lo sabía, así que mejor veamos el otro que está más severo.

En la misma parte donde brincas para hacer el atajo anterior, brinca haciendo el control hacia la derecha y usando un hongo como se muestra en el primer par de fotos.



WARIO STADIUM



Si creías que el atajo que dimos para Wario Stadium estaba grueso, espera a ver este nuevo.

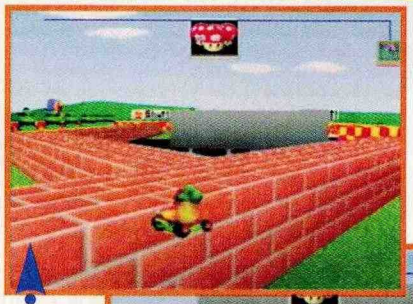
En la zona donde sales de hacer el primer atajo (el que mencionamos la última vez), conduce tu vehículo hacia la pared que se ve en la foto, o sea, como si fueras hacia la meta, utilizando la técnica del miniturbo. Ahora, ya que vayas a chocar con la pared, brinca y el impacto te va a elevar como se ve en la secuencia.

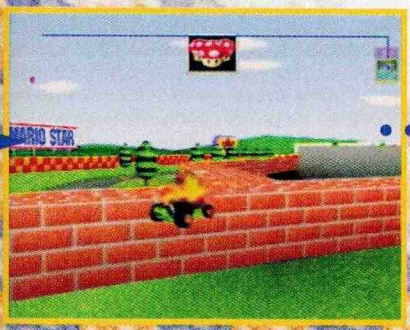
Existe otro atajo parecido al anterior, pero que te ahorra una curva nada más. Este lo haces después de caer del salto y conduciendo hacia la pared del fondo.

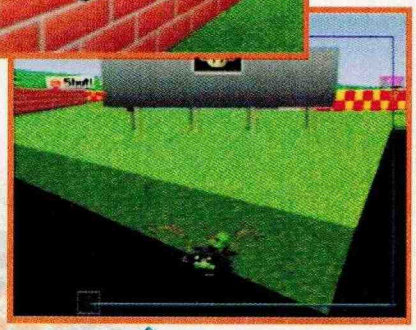
Aquí es probable que quedes atravesado en la pared o que pases limpiamente, para que llegues así a la meta.
Este atajo no es sencillo, pero si lo practicas mucho, puedes llegar a hacer la vuelta en 6 segundos.

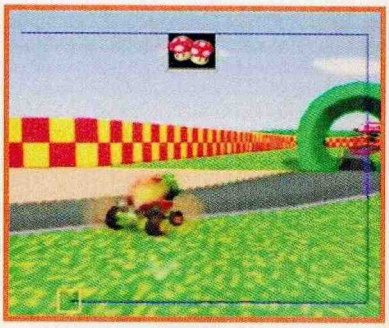
Igual que antes, brinca cuando vayas a hacer contacto con la pared y podrás pasarte del otro lado.
Este es más fácil de hacer que el anterior y es muy útil cuando tu cuate te vaya ganando por 3 segundos, ya que con este atajo le sales enfrente y lo dejas con la boca abierta.

Ya que estés en el aire, deja de presionar el Stick y si lo hiciste bien, podrás atravesar la barda y llegar a la zona donde está el tubo verde.









ROYAL RACEWAY

El último atajo se hace en Royal Raceway, aunque en realidad no es muy bueno (de hecho, es el peor de todos), se ve muy espectacular. Cuando te perfiles hacia el gran salto, prepárate a dar una vuelta de 90 grados hacia la izquierda, de tal forma que puedas brincar en la orillita del salto, como se ve en la primera foto.

Así sales en dirección a la última zona de premios de la vuelta.

Ahora, no creas que vas a caer en la pista. No, vas a rebotar en la pared y si logras chocar y caer al agua, Lakitu te pondrá en la pista.

Si no chocas en la orilla, el atajo no te salió.

Un tip muy bueno a la hora de empezar un circuito, es el de hacer el turbo en la salida y presionar el botón de salto a la hora de salir impulsado. Con esto rebasas a los competidores que tengas adelante de ti sin ningún problema, ya que sales volando muy alto.

BUGS

Ahora, un pequeño Bug. Cuando estés compitiendo y te estés resbalando, ya sea por una banana o por moverte demasiado de un lado a otro, presiona Start (Push the Red Button) para que aparezca la opción de retirarte. Elígela y saldrás en la pantalla de selección de personaje escuchando el rechinido de llantas.

MARIO KART 64

Si recuerdas en los tips que dimos en el número de Abril, al final hablábamos de un buen uso para tu Mario Kart 64, o sea, apostar.

Ahí también dimos un ejemplo de lo que pasa aquí en las oficinas de Club Nintendo, cuando Spot y Fartman se ponen a apostar. Además de que todo el edificio está tiemble y tiemble por los gritos y saltos de estos dos sujetos, las apuestas que se hacen son muy fuertes, si no lo crees recuerda lo que se apostó para el E3 y precisamente de eso vamos a hablar (imagínate que a continuación sigue la sección de sociales).

Después de la humillante derrota ante Spot, Fartman juró venganza. Durante mucho tiempo tuvo que cargar con el enorme peso del castigo que los dioses le habían impuesto, pero finalmente se las arregló para quedar ceros en cuanto a la deuda contraída y decidió ir por la revancha. La competencia estuvo muy violenta y a continuación les ofrecemos un resumen de los acontecimientos más importantes que ocurrieron en esta contienda (recuerden que Fartman es el Honguito y Spot la princesa):

MUSHROOM CUP

LUIGI'S RACEWAY

Al principio, el Honguito tomó ventaja usando 3 hongos en la primera curva. Posteriormente, la Princesa lo alcanzaría usando una estrella en la siguiente curva. Durante el resto de la pista no ocurrió nada importante, pero en la recta final, la Princesa recibió un combo de bananas, lo cual fue aprovechado muy hábilmente por Yoshi que quedó en 2o. lugar (Honguito ya había llegado). Luigi también quiso pasarse de listo, pero la Princesa llevaba una concha verde y lo único que se vio de Luigi fue su cabeza raspando el pavimento. Así, la primera pista terminó Hongo 1o., Princesa 3o.

MOO MOO FARM

En la siguiente pista, la Princesa estaba enfurecida por el incidente de último instante de la pista anterior, por lo que se violentó a Donkey y a Luigi al mismo tiempo con conchas verdes. Después, alguien puso un rayo bastante maldito: Con esto el Hongo quedó en 4o. y la Princesa en 5o.

KOOPA TROOPA BEACH

El Hongo no parecía muy contento, por lo que le puso un premio falso en la cara a la Princesa. Inmediatamente después, el Hongo aprovecha para meterse en el atajo mientras que la Princesa es rebasada por Donkey y Luigi, quienes se vengaron por el conchazo verde que recibió cada uno, haciendo que ella no entrara en el atajo. En la siguiente vuelta el Hongo no entró en el atajo y la Princesa sí, por lo que fue alcanzado por ella. En la segunda vuelta el Hongo la riega ¡con estrella en el atajo! y a la Princesa sí le sale, por lo que las posiciones quedan Princesa en 1o. y Hongo en 2o.

KALIMARI DESERT

Donkey casi violenta al Honguito con una estrella (que se encontraba algo rezagado). Después de ver tan cerca la muerte, el Hongo alcanza a la Princesa con 3 conchas rojas que llevaba. Finalmente, la Princesa intentaba el atajo en la vuelta final, pero el Hongo se vió muy "manchado" y usó un rayo que lo hizo colocarse al frente y que casi ocasiona que la Princesa llegue en tercero. Al final, el Hongo queda en 1o. y la Princesa en 2o.

El marcador final era de Hongo 25 - Princesa 18

Igual que en la vez anterior, Joe tenía todo bajo control. Ahora no había que regarla como la última vez.

FLOWER CUP

TOAD'S TURNPIPE

El Hongo no dejó tomar premios a la Princesa en dos ocasiones, dejándole además una cáscara enfrente. Una vez más el Hongo no iba a dejarle premio a la Princesa, pero se le escapa el último el cual le da un hongo dorado a la Princesa. Esta empieza a usarlo, pero el Hongo "manchado" le deja un premio falso que se convierte en violencia para la Princesa. La competencia siguió normal hasta la mitad de la segunda vuelta, cuando al Hongo le toca una estrella y la Princesa choca contra dos carritos de forma consecutiva. Esto hace que el hongo gane ventaja y la Princesa no pueda alcanzarlo. Al final de esta pista, el Hongo se coloca en 1o. y la Princesa es humillada en 4o. lugar.
Spot en estos momentos comienza a desesperarse.

FRAPPE SNOWLAND

La Princesa tiene un pequeño accidente con un muñeco de nieve, la desesperación comienza a apoderarse de Spot. Más adelante el Hongo es alcanzado por la Princesa después de que ésta usa un rayo. Poquito después, la Princesa le deja un premio falso al Hongo en una curva y por poquito se lo lleva. Esto hizo enojar al Hongo, así que le empieza a echar más ganas y alcanza a la Princesa con un rayo. Ya en la parte final, la Princesa alcanza al Hongo con un hongo dorado después de que éste choca con muñeco de nieve. En el puente pasa algo muy extraño, el Hongo choca con una pared invisible (???) y llega en 4o., mientras la Princesa queda en 1o. Esto tranquilizó un poco a Spot.

CHOCO MOUNTAIN

Al principio la carrera iba muy reñida, ya que Mario y Yoshi iban de punteros. Un poco más adelante, la Princesa sufre un grave accidente con una concha y se retrasa. En la última vuelta le sale un rayo a la Princesa, quien decide usarlo cuando el Hongo vaya pasando por la curva de la muerte. Al usarlo, el Hongo se ve hábil y evita una terrible desgracia. Sin embargo, el destino es cruel y a alguien le cae una piedra cuando estaba a punto de alcanzar a los punteros (adivina a quién fue) por lo que las posiciones para esta pista fueron: Hongo 1o., Princesa 5o.

MARIO RACEWAY

La Princesa resulta dañada después de un rayo que no afectó al Hongo porque llevaba los efectos de un fantasma. Pero el Hongo no supo aprovechar su ventaja y es rebasado por la Princesa, para que después ya no pudiera alcanzarla. Las posiciones ahora eran La Princesa en 1o. y el Hongo en 2o. Sin embargo, esto no pudo ayudar mucho a Spot, ya que el marcador final fue:

Hongo 25 - Princesa 19

STAR CUP

Si Spot iba a mantenerse en la pelea, éste era el momento para hacer algo, así que la tercera copa se puso bastante interesante.

WARIO STADIUM

A la Princesa le sale dos veces el atajo y al Hongo no, por lo que Spot iba un poco más animado. Más tarde, la Princesa se atrasa con un caparazón verde que ella misma disparó, aunque esto no ayudó mucho al Hongo que realmente estaba muy atrás. Lo que sí ayudó un poco a Joe fue un rayo que usó, de tal manera que la Princesa no pudo hacer el atajo. El Hongo tenía una última oportunidad para alcanzar a la Princesa, pero la regó ya que otra vez no le salió el atajo. Con esto, ambos competidores (aquí íbamos a poner gladiadores, pero se iba a ver muy ma...!) hacen el 1-2.

SHERBET LAND

Aquí hubo mucha violencia desde el principio. La Princesa lanza una concha verde hacia atrás cuando el Hongo iba cargando sus tres conchas verdes. Esto provoca enojo en Joe que dispara sus conchas y le pega a Mario y a la Princesa. Inmediatamente, el Hongo utili-

za un rayo y la Princesa casi se va al agua, mientras que Mario y Luigi se hacen aplastar uno con otro. Al Hongo le toca una estrella e intenta violentar a la Princesa sin éxito, aunque logra que se estrelle con un pingüino. Más adelante, todos iban muy amontonados peleando por el primer lugar, pero otro rayo del Hongo define la situación a favor de él: **Hongo 1o. Princesa 3o.**
Aquí el avance de Spot se echa a perder.

ROYAL RACEWAY

La Princesa cae al agua por derraparse en la curva peligrosa, pasando los primeros premios. Poco después, alguien usa un rayo y la Princesa no resulta afectada (por una estrella que llevaba), en cambio el Hongo cae al agua en la misma curva donde la Princesa había resbalado.
El Hongo choca con un premio falso e inmediatamente otro rayo es usado por alguien. Joe desesperado, se lanza en persecución de la Princesa que va algo adelantada; para la recta final, el Hongo va en 3o. y dispara sus 3 conchas rojas que le pegan a Bowser (el 2o. lugar), **pero Yoshi aprovecha el momento para rebasar al Honguito provocando un afortunado 1-3 para Spot.**

BOWSER'S CASTLE

Esta pista es la pesadilla de Joe, por lo que Spot entra muy confiado de obtener más puntos para reducir esa ventaja. Al comenzar, el Hongo recibe gustoso un rayo que le ayuda a violentar a Yoshi en acción vengativa. Poco más adelante, la Princesa es maltratada con rigor en las escaleras por un grupo de bándalos (entre ellos Bowser). Mientras tanto, el Hongo choca con una cabeza lo que lo retrasa lo suficiente para ver al grupo de bándalos que hizo uso de la fuerza hace unos momentos. La Princesa alcanza al grupito, para recibir unas conchas en el puente por parte del Hongo (que casi se cae por esto). Ya por el final, el Hongo desesperado por ver su ventaja reducida, utiliza una estrella y maneja lo mejor posible para alcanzar a la Princesa. Esta no se deja y lucha por su posición en la tabla. Finalmente los jueces determinaron quién fue el ganador:

Con estas acciones Spot sólo pudo reducir un punto en vez de 7 ya que el marcador fue: **Princesa 25 - Hongo 24**

SPECIAL CUP

La situación era crítica, aunque no imposible, ya que si recuerdan bien, aquí fue donde Spot logró vencer a Joe la vez pasada. Este recuerdo hizo que saliera un brillo de los ojos de Spot, además de que hizo que estuviera en mejor disposición para competir.

D.K.'S JUNGLE PARKWAY

El Hongo muy manchado dejó una banana antes del salto y la pobre Princesa no pudo realizar bien el salto. El Hongo llevaba activadas dos conchas rojas que decide lanzar; éstas se van sin rumbo fijo en una loca persecución de una con otra (un detalle sin importancia en realidad).
La Princesa se estrella con el barco en la segunda vuelta y al volver a intentar el salto no cae bien y vuelven a atrasarla (Spot lucía realmente desesperado). Ya por el final, la princesa es violentada y a que no adivinan con qué... con una de las dos conchas rojas que el Hongo había dejado antes. **Esto ocasionó que la Princesa fuera humillada: Hongo 1o., Princesa 8o.**

YOSHI VALLEY

Spot al pensar en lo terrible del castigo, decide jugarse el todo por el todo. La Princesa lanza una concha roja contra Hongo, éste sale volando y rebota en una montaña para caer sobre la Princesa que llevaba dos conchas todavía. El Hongo se siente un rato de tanto golpe y arranca hacia el atajo. La Princesa hace el atajo perfectamente y espera al Hongo para que éste choque con su última concha roja y salga de la pista. En la siguiente vuelta, el Hongo vuelve a chocar contra la misma montaña por ir muy rápido. Luego, el Hongo no ejecuta bien y no le sale el atajo. Cuando lo iban colocando para continuar, Bowser y Wario chocan contra las conchas que tenía el Hongo activadas y van a caer al precipicio (esto se vió muy cómico, además de que hizo que Spot recobrara un poco el ánimo). Al final el Hongo es humillado: **Princesa 1o. Hongo 7o. (iba a llegar en 6o. pero Wario se vió hábil en el tramo final.**

BANSHEE BOARDWALK

En estos momentos, Spot era dueño del momento psicológico. Podía buscar el empate global si lograba llegar 1o. y provocar que el Hongo no calificara.
Por la mitad de la primera vuelta, la Princesa se cae al agua y el Hongo también, por culpa de una cáscara que algún inconsciente dejó tirada. Dentro de la casa, hubo un intento de honguicidio contra el Hongo con una concha verde por parte de la Princesa. El Hongo se da cuenta y se venga por eso con sus conchas rojas que le salieron después de esquivar la verde. La Princesa arranca después de recibir con violencia las conchas rojas de Joe y le salen dos rayos, uno de ellos tira al hongo al agua. La Princesa estaba logrando su objetivo cuando el Hongo recibe una dotación de estrellas y la Princesa no puede usar el rayo que llevaba. Ya que por fin lo usa, el Hongo iba en los vampiros y milagrosamente no sufre daño alguno. Spot tenía todo para ganar ya que iba en 2o. y el Yoshi iba adelantito. Pero el destino siguió siendo cruel con el pobre de Spot, ya que una concha con picos que iba dirigida a Yoshi de parte de Joe, le pegó ocasionando que saliera de la pista y cayera al agua, poniendo al Hongo en posibilidad de llegar en mejor lugar. **Finalmente, la carrera terminó con un 2o. lugar del Hongo y un 3o. para Spot.**

RAINBOW ROAD

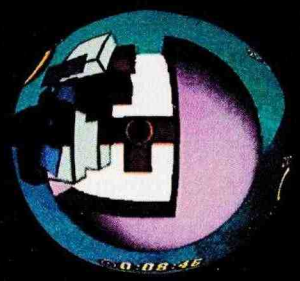
A pesar de que la situación ya estaba decidida, Spot y Joe deciden acabar el encuentro para tomar la foto del marcador. Al Hongo le sale el atajo y a la Princesa no (porque se pasó por poquito). En la siguiente vuelta, al Hongo le vuelve a salir el atajo. La Princesa, que iba algo atrasada (en 8o.) intenta hacer el atajo, pero un Chomp-Chomp la jala cuando iba en el aire e impide que salte. Luego, quién sabe qué fue lo que hizo Spot, pero brincó y se salió de la pista.
Joe le recordó que todavía faltaba sacar una foto más y que no se dejara vencer por el bien de él, ya que su honor estaba en juego en frente de todos los lectores. Al Hongo no le salió el tercer atajo, pero no le preocupó mucho ya que la Princesa seguía en 8o. lugar. Poco después, a la Princesa le tocó un escuadrón de conchas con picos, de las cuales sólo dos hicieron contacto. Finalmente, la princesa usó un rayo cuando el Hongo se perfilaba a la meta, aunque esto no evitó el triste final: **Hongo 1o. Princesa 8o.**

El marcador final: Hongo 24 - Princesa 10.
Quién sabe cómo, pero Yoshi se coló en primer lugar.

El marcador Global: Joe 98 - Spot 72

Por fin Joe podrá dormir tranquilo, aunque todavía faltan algunos días para el evento, por lo que Spot todavía puede pensar en la revancha. Ahora Joe compite para ver qué castigos adicionales le tocan al pobre de Spot, mientras que Spot intenta recuperar su honor. Si le gana a Joe las veces suficientes, puede eliminar el terrible castigo de convivir en el mismo cuarto que Chucho Medina durante todo el E3 y pensar en la revancha. Por lo pronto, las competencias siguen muy reñidas: **EMPATE.**

EL GRAN CLÁSICO SE DIMENSIONA



Descubre la estrategia para alcanzar el centro de la esfera

Bajo Licencia autorizada de GAMELA MÉXICO S.A. de C.V.

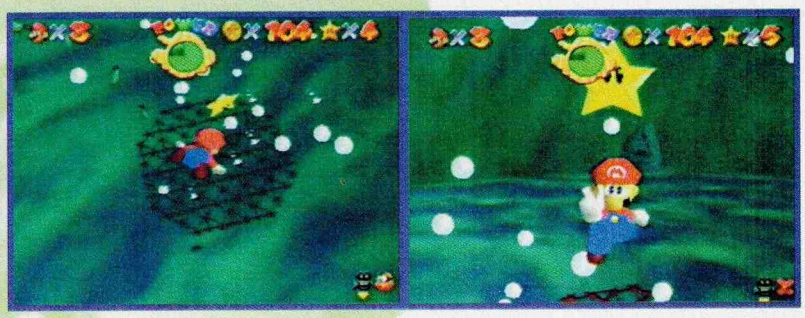
SUPER MARIO 64 CLUB

Después de bastante tiempo de no hablar de este título, vamos a mencionar más bugs y trucos que existen en este juego.

Primero empecemos con el "reto" de tener el mayor número posible de estrellas sin activar ninguno de los switch que te dan acceso a las gorras.

Nosotros habíamos podido conseguir hasta 113 y ahora te vamos a decir cómo conseguir 2 más.

En el Course 3 (Jolly Roger Bay), para tomar la estrella Through the Jet Stream, necesitas usar la gorra verde para bajar hasta el fondo sin que la corriente submarina te eleve. Esto es en teoría, ya que si eres lo bastante paciente, podrás alcanzarla. Solamente necesitas tomar aire, tomar un poco de velocidad y nadar lo más rápido que puedas hacia la estrella sin titubear ni un instante. De preferencia nada verticalmente para que puedas alcanzarla más fácil.

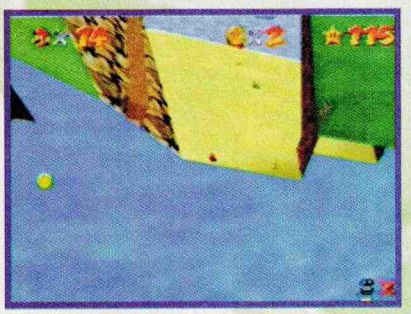


Esto hay que hacerlo también en el Course 9 (Dire, Dire Docks) para obtener la estrella Through the Jet Stream. Ahora sólo faltan 5 estrellas por obtener, 4 de las cuales requieren la gorra azul (en teoría) y la otra la roja (en teoría también).

Daniel y Humberto Alviseni López García - Raul Kassem Castro - Néstor Hernández Ramírez - Oscar Zavala E.

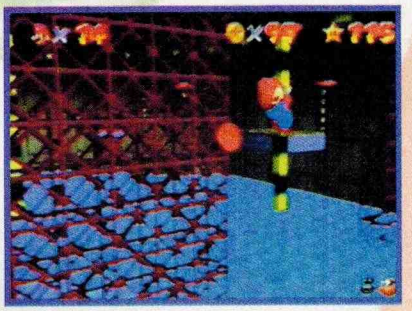
Pasemos ahora a unos bugs.

En Tiny Huge Island (Course 12). Vé por la bomba morada y cárgala. Dirígete con ella hacia la pared de piedras amarillas y camina pegado a ella. Si tocas la pared de manera que Mario resbale, o arrojas la bomba dentro de la montaña, ésta desaparecerá. Si dejas la cámara fija y haces que Mario se deslice por el costado de la montaña, podrás observar esto último.



José David Sigona

En el Course 9, toma 99 monedas y cuando vayas a tomar la 100, hazlo de forma que vayas colgado en las cuerdas.



Ahora, toma la estrella mientras continúas trepado en la cuerda y observarás que Mario se transporta rápidamente al fondo del agua, mientras festeja como si estuviera fuera del agua (a pesar de que está adentro).

Después de seleccionar si quieres que se grabe o no tu avance, Mario subirá como un rayo a la superficie, tan rápido que ni la cámara se dará cuenta hasta después de un rato.

Ricardo Danniel Alvarez R.

Volvamos al Course 1 para hacer un truco que nos mandó **Gustavo Antonio González Gutiérrez**. Primero vé por la gorra con alas y diríjete con Big Bob-omb para que hables con él (a). Ahora vé hacia el warp que está debajo de él (b) y utilízalo para llegar a la parte de abajo. La música que se escuchará será la de la gorra con alas y eso que Mario ya no la trae puesta (c).

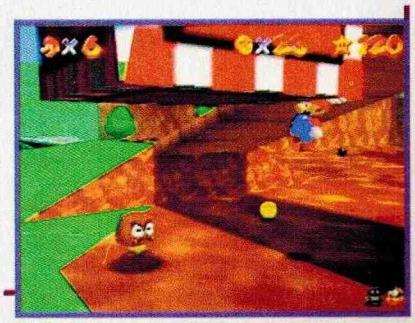
Afuera del castillo puedes gatear en esta pared, que aparentemente es vertical y además lo haces de una manera muy chistosa.

Este truco también lo puedes hacer con la tortuga, usando la gorra antes de hablar con ella y utilizando el warp de las flores. Gánale y no tomes la estrella que te da.

También aquí afuera, vé por la vida del árbol y haz que te siga por debajo del puente. Corre hacia la rampa pegado a la pared (cuidándote de no entrar a la puerta) y regresa para que puedas ver al hongo verde atorado en la pared.

Miguel Angel y Humberto Muñoz Ruvalcaba, Oliver Alejandro y Luis Fernando Guerrero Hernández (The Team Fox)

Por el momento estos son los bugs que tenemos, pero no dudamos que sigan llegando más, así de que si llegaras a descubrir uno, no dudes en mandarnos tu descubrimiento. Por cierto, el bug de esta última foto, lo haces saltando debajo del puente como si éste fuera una reja y quisieras colgarte de ella.



GAME VISTAZO A

GAME & WATCH GALLERY

En esta ocasión vamos a mostrar las galerías que obtienes al lograr 400 y 800 puntos en los juegos que ofrece este título. Además vamos a dar uno que otro tip, para que te sea imposible acabar el juego.

Algo que es muy importante en la versión clásica de este título, es que si logras hacer 300 puntos sin que hayas cometido ningún error, como premio contarás con la ayuda de dos monitos en el piso de enmedio y así sólo te tienes que preocupar de que no se te caiga el aceite del techo. Además, los puntos que te dan, te los cuentan dobles.

Cuando tengas lleno tu bote y veas que va cayendo aceite, vacía éste y mientras te cuentan los puntos, colócate debajo del aceite que cae, ya que la acción se detiene mientras te suman los puntos, lo que ocasiona que tengas más tiempo de actuar.

Esta versión tiene un detalle que te sirve muy bien para hacer una cantidad de puntos increíble. Cuando llegues a 1,000 puntos, el marcador volverá a iniciar en 0 (como en las otras versiones), pero también lo hará la velocidad del juego. Así, hacer 1,000 puntos te va a costar el mismo trabajo que 2,000.

En la versión moderna, si vacías el contenido de tus botes llenos cuando Yoshi está en alguna de las dos orillas, obtendrás un bloque. Si lo haces en la orilla derecha, el bloque te dará unas monedas, dependiendo de cuánto aceite le des a Yoshi. En la orilla izquierda, puedes juntar 4 bloques que le servirán de escalón a Yoshi para dispararle a Bowser y obtener más puntos. Yoshi puede usar cuatro objetos diferentes: una flama, un huevo, una pistola de agua o una sandía.

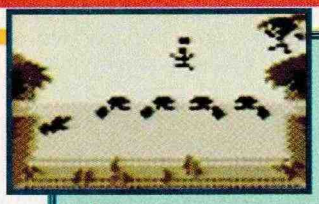
Así es como se veía en esos tiempos el original Oil Panic, en pantalla doble. Qué lástima que ya no se puedan conseguir. Así como están relanzando juegos como Super Metroid o Super Mario Kart, deberían sacar una reedición de estas reliquias, ¿no crees?

Las galerías que obtienes en este juego son:

Fire

Fecha de lanzamiento: **31 de Julio de 1980.**

Hay que ayudar a las víctimas del incendio a escapar del infierno usando tu trampolín.



Turtle Bridge

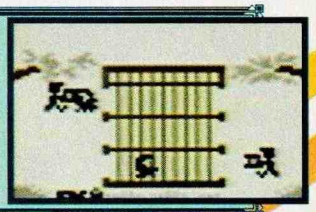
Fecha de lanzamiento: **1o. de Febrero de 1982**

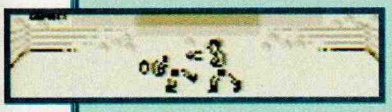
Tienes que usar el puente de tortugas para pasar de un lugar al otro y entregar tu paquete. Desafortunadamente, las tortugas ven comida debajo del agua y se sumergen para tomarla, ocasionando que el puente quede incompleto.

Lion

Fecha de lanzamiento: **27 de Abril de 1981**

Unicamente tienes que mantener a los leones dentro de su jaula, usando sillas para hacer que retrocedan.



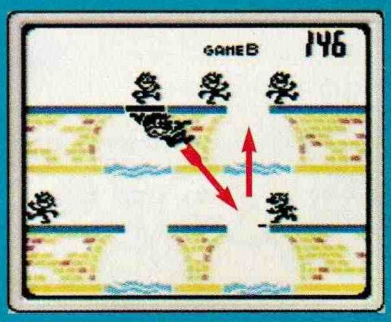


Boxing

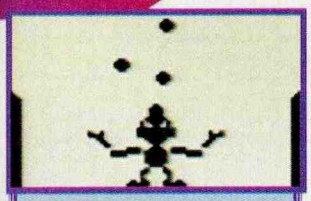
Fecha de lanzamiento: **31 de Julio de 1984**

Este fue el primer juego de versus que salió para los G&W. El objetivo es derribar a tu oponente usando golpes y esquivar los suyos.

En la versión clásica es muy importante que estés escuchando los "ticks" que hace el juego, ya que te van a ser útiles. Es algo así como un metrónomo (esa cosa que usan los que tocan el piano para llevar el ritmo) y es indispensable para que puedas hacer muchos puntos. Esto te sirve mucho, sobre todo en estas ocasiones donde tienes que moverte al ritmo de los "ticks" usando el botón de diagonal. Es importante que sepas que un "tick" es para la parte de arriba y otro para la de abajo, así ambas partes no se moverán al mismo tiempo.



Las galerías que obtienes en este juego son:



Ball

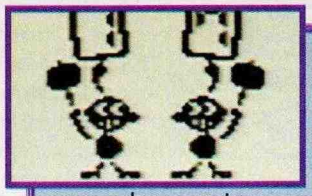
Fecha de lanzamiento: **28 de Abril de 1980**

Fue el primer G&W que salió a la venta. En este legendario título, tienes que evitar que las pelotas se te caigan.

Parachute

Fecha de lanzamiento: **19 de Junio de 1981**

Tienes que rescatar a los paracaidistas, para que no caigan al mar donde hay un tiburón que espera por alguno de ellos.



Judge

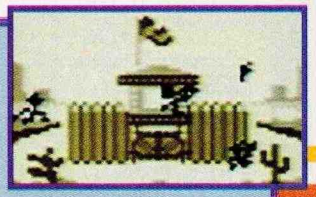
Fecha de lanzamiento: **4 de Octubre de 1980.**

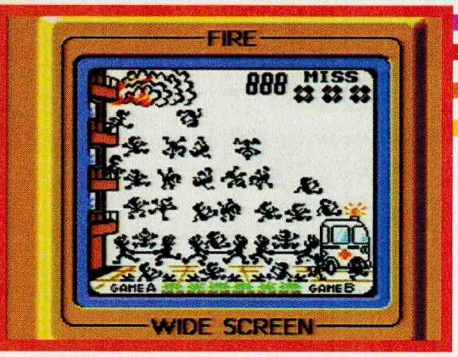
Tienes que presionar el botón de disparo cuando el marcador empiece a contar. Si logras presionarlo más rápido que la máquina, ganas. Es muy parecido a la opción de Kirby Samurai en Kirby Super Star.

Fire Attack

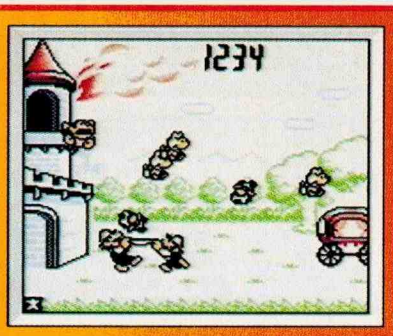
Fecha de lanzamiento: **26 de Marzo de 1982**

Afuera del fuerte, hay unos sujetos que están aventando antorchas encendidas y tú tienes que evitar que caigan dentro y provoquen un incendio.





Puesto que te puedes mover usando ya sea el pad o los botones, te recomendamos que utilices ambos al mismo tiempo para que puedas moverte de un extremo a otro. Por ejemplo, aquí se necesita rescatar al Honguito y Mario y Luigi están del otro lado. Al presionar Derecha y A al mismo tiempo, podrás llegar a tiempo para rescatarlo. Esto te sirve mucho, sobre todo cuando tienes una bomba en medio de la pantalla y necesitas pasarte al otro extremo de inmediato para rescatar a algún sujeto y dejar caer la bomba. Si quieres hacer esta técnica en la versión clásica, tendrás que presionar los botones no de manera simultánea, sino con un espacio de tiempo entre uno y otro. Ten muy presente esto, ya que te será de gran utilidad sobre todo en Very Hard.



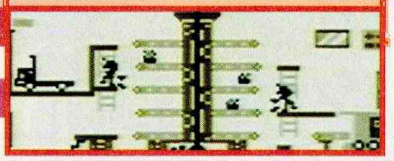
Las galerías que obtienes en este juego son:

Flag Man

Fecha de lanzamiento:
5 de Junio de 1980
Aquí tienes que sacar el mismo número que sale en la pantalla, presionando el botón adecuado antes de que se termine el tiempo.

Mario Bros.

Fecha de lanzamiento:
14 de Marzo de 1983.
Este juego tenía dos pantallas, una para Mario y otra para Luigi. Aquí tienes que ir tomando las cajas que van saliendo de la banda sinfín e irlas poniendo en las bandas de arriba, para que al final las puedas poner en el camión.

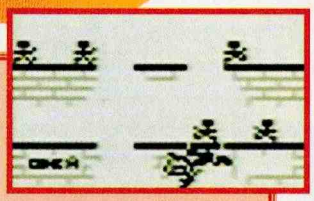


Octopus

Fecha de lanzamiento:
16 de Julio de 1981
Tienes que rescatar el tesoro, cuidándote de que el pulpo no te agarre.

Manhole

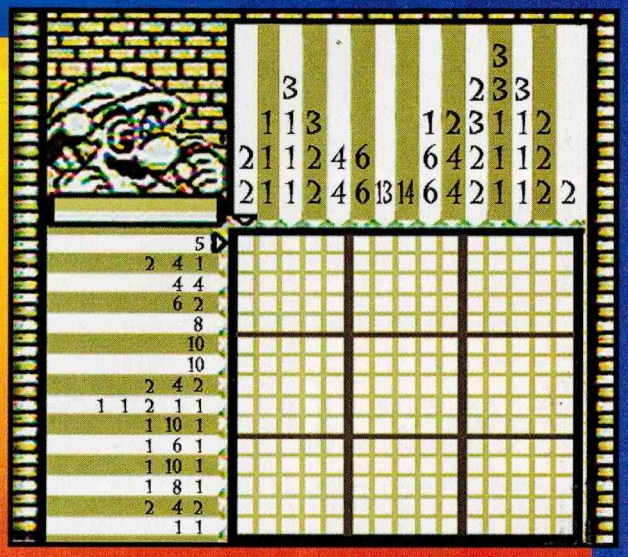
Fecha de lanzamiento:
27 de Enero de 1981
Evita que los caminantes caigan al agua.



continua en la página 38

Retos Mario's Picross

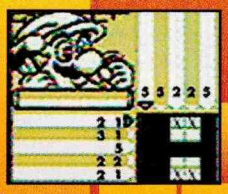
Este es un reto doble, el primero de ellos es resolverlo y después tienes que averiguar de qué se trata. (Seguro que cuando demos la respuesta, habrás pensado que se trataba de otra cosa).



Solución en el próximo número

INSTRUCCIONES

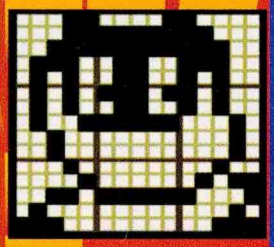
Recuerda que los números que están en las líneas horizontales y verticales son el número de cuadros juntos que debes marcar. En este ejemplo hay 4 líneas en las que debes marcar 5 cuadros: ¡Llena esos primero y donde estés seguro que no va nada pon una X.



Checa la segunda línea de números horizontales (de arriba a abajo) ahí se te indica que van 3 cuadros juntos y después uno. Aquí está fácil, pues ya tienes dos cuadros marcados en esa línea así que lo único que tienes que hacer es agregarle uno más y con eso automáticamente puedes deducir la tercera y cuarta línea vertical (de izquierda a derecha).

Solución al reto de Julio:

TAMAGOTCHI



SOS

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tienes algún secreto interesante y deseas verlo publicado en esta sección, envíanoslo a: Esperanza #957 int. 402 Col. Narvarte C.P.03020 México D.F.

Tú puedes hacer que el portero corra muy rápido, tan rápido que ni la pantalla lo alcanza. Primero empieza un juego, de tal forma que juegen más de una persona en un mismo equipo. Ahora tienes que poner al portero del equipo donde van a jugar varios en modo Manual o Semiautomático. Ya que esté el juego en marcha, dos o más jugadores deben escoger al portero al mismo tiempo presionando **L** y **R** simultáneamente (mientras más lo seleccionen, más rápido correrá). Ahora si lo lograste, podrás observar al portero con varias marcas.

Para correr rápido, sólo tienen que presionar en la misma dirección todos, para que el portero corra y salga de la pantalla de tan rápido que va.

El segundo truco que nos manda Benjamín se realiza más fácil en Training (Free Training para ser más precisos). Dirígete hacia la portería y colócate lo más cerca que puedas de la línea de gol (sin que sea gol).

Ahora, usando el botón **A** ponte a dominar la pelota para que ésta pegue en el travesaño y empezará a botar raro.

Estos trucos están muy buenos (sobre todo el primero) y nos los manda ***Benjamín Carranza A.***

Ahora podrás observar que la bola hace una especie de círculos que van desde tu pie, pasa por el travesaño y termina atrás de tu jugador. Cuando la bola esté lo más alejada posible de él, presiona el botón **X** para tirar y el balón seguirá su camino hacia atrás. Entonces, si tú te mueves, la cámara ya no seguirá a la pelota como normalmente lo haría, sino que te seguirá a ti (que no llevas la bola).

TIPS de TUROK

DINOSAUR HUNTER

NIVEL 7

THE LOST LAND

Para este nivel te recomendamos que utilices un par de armaduras de las que (se supone), has dejado listas para este momento. Una buena táctica es que entres antes de tomar las armaduras a este nivel y lo explores para que no te agarren tan "inocente".
También vamos a tomar las 8 armaduras que salen en este nivel, ya que volver a entrar por ellas a veces no es muy recomendable.

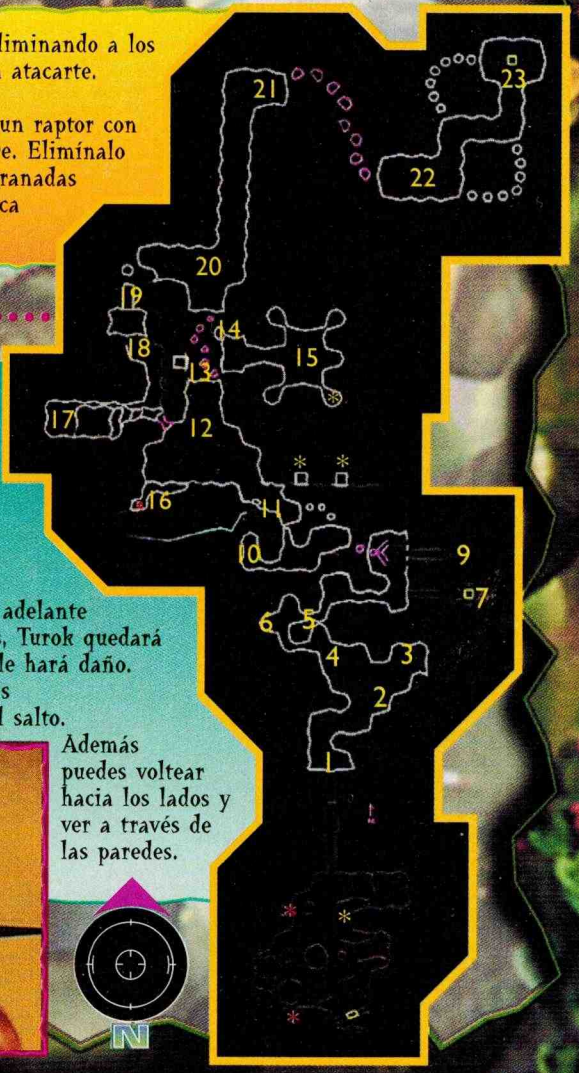
Al salir del portal que te lleva a este nivel, observarás que te encuentras en una cueva muy tranquila, pero no te debes engañar, hay muchos insectos gigantes y 4 soldados asechando, los cuales indicamos en el mapa con un (*). A los 2 del (*) rojo los puedes eliminar con la siguiente técnica.

Colócate cerca del sitio donde asecha el sujeto, de tal forma que puedas verlo sin que él te vea, como en la foto (de preferencia del lado izquierdo).
Ahora sólo clávale tu cuchillo varias veces, así ahorras municiones y energía.

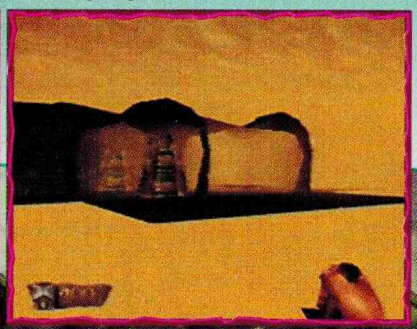
Revisa bien todas las columnas, ya que en ellas hay triángulos, pero ten listo tu cuchillo, ya que los insectos gigantes caerán como lluvia hacia ti.

1) Sal de esta cueva eliminando a los tipos que esperan para atacarte.

2) En esta parte sale un raptor con un arma de alto calibre. Elimínalo rápidamente, usando granadas o la escopeta automática con balas rojas.



3) Aquí sale una planta asesina, así que mejor abstente de ir a este sitio, ya que además sólo encuentras granadas. Si decides arriesgarte, prueba este Bug.
Colócate detrás de la planta brincando, para que Turok quede entre la pared y la planta.
Ahora, si tratas de caminar hacia adelante y en la dirección por donde venías, Turok quedará detrás de la pared y la planta no le hará daño.
Así puedes eliminar a este ser usando tu cuchillo (con 150 puñaladas aproximadamente) y sin perder más energía que mientras realizas el salto.



Además puedes voltear hacia los lados y ver a través de las paredes.

4) Elimina al Dimetrodon de aquí, para que puedas seguir adelante.

5) Para evitar la trampa de aquí, camina hacia atrás en cuanto oigas el "click" que hace al activarse.

6) En este lugar sale el portal hacia los bonus. Cada uno tiene una armadura.

7) Entra al cuadro azul después de pasar por el Check Point.

8) En esta parte elimina a los 6 aliens para que las columnas de rocas se levanten y puedas llegar al cuadro azul, que te regresa junto al cuadro anterior del mismo color **(9)**. Los aliens están indicados con **(*)**.

10) Llega hasta aquí y si quieres municiones y un Back Pack, tendrás que librarte de la planta asesina, usando la técnica del paso 3 para no salir tan perjudicado.

11) Pasa por el Check Point. Puedes llegar a él brincando por las columnas para que obtengas misiles o dejándote caer para obtener triángulos. En la elección que hagas, tienes que eliminar a los 2 tipos de las cuevas indicados con **(*)**.

12) Avanza hasta este punto, para que puedas jugar un rato con este amigable Triceratops. Este enemigo es altamente resistente, aunque existe una técnica muy buena para ganarle con puro cuchillo. Comienza a correr en círculos al rededor de él, manteniendo el Stick a 3/4 de inclinación y presionado o , dependiendo de la dirección que vayas a elegir. Ahora, él caminará siguiendo tu trayectoria mientras lo apuñalas. Lo difícil es hacer que te siga, aunque no creas que es dificilísimo.

13) Con lo anterior, bajarán unas plataformas para que puedas conseguir Fusion Cannon. Por fin tienes una de las 2 armas más poderosas del juego (sin contar con habilidad y paciencia).

14) En esta saliente hay una armadura.

15) Enfrente de la cueva donde conseguiste el arma anterior, hay una pared con enredaderas. Arriba te enfrentarás con 3 Turlins y 2 plantas asesinas; con estas últimas usa la técnica del paso **(3)**. Aquí arriba hay energía y municiones. En **(*)** sale un portal.

16) Regresa al lugar donde te enfrentaste al Triceratops y déjate caer en la orilla indicada, para activar el switch que te proporciona acceso a la parte señalada con **(17)** donde encontrarás municiones, triángulos, una armadura y muchos insectos gigantes.

18) Elimina a los 2 tipos de aquí (al segundo lo puedes vencer como a los 2 tipos de la cueva del principio), para que puedas llegar a **(19)**, donde otro sujeto te espera. Después de salir victorioso, salta a la columna que te lleva a **(20)**.

20) Hay que eliminar al animalote de aquí, para que puedas avanzar y ver cómo la gravedad aplasta a los 2 tipos.

21) Un raptor armado y un guerrero te están esperando. Si eres lo suficientemente hábil, puedes hacer que ambos se peleen mientras aguardas al ganador para darle su premio.

22) Llega hasta acá arriba, usando las plataformas que subirán después de borrar del mapa a los 2 tipos del paso anterior, para que elimines a todos los guerreros y puedas tomar los triángulos de estas columnas.

23) Elimina al pelmazo que cuida el cuadro azul, para que saltes a otra parte más interesante de este nivel.

24) Hacia el Suroeste del cuadro azul, por donde sales, encontrarás el punto para que puedas salvar tu avance. Desafortunadamente, existe un precipicio un poco traicionero y más adelante un Turlin que custodia dicho punto.

25) Vaya que si este nivel presenta cambios dramáticos. Dirígete a esta orilla con cuidado de no caer en la lava. Toma tus precauciones con las libélulas gigantes que habitan en los lugares calientes. Ya que llegues a la orilla, déjate caer para que tomes más triángulos y al final Spiritual Invincibility.

26) Aprovechando el ítem anterior, regresa a la mitad de la orilla donde estás, para usar las enredaderas y subir. Elimina a las 2 plantas asesinas usando Pulse Cannon (no te preocupes, después de este paso te vamos a decir dónde puedes recuperar 2 cargas) y sube rápidamente por las lianas para que tomes la energía de **(27)**.

28) Déjate caer en este hoyo, para que tomes las 2 cargas prometidas en el paso anterior.

¡Oye! pero se ve algo caliente. Tú no dejes de preocuparte y nada hacia el fondo. Si observas bien, la lava burbujea y salen llamas de ella, en cambio aquí no pasa eso; por lo tanto, no es lava. Antes de hacer esto, haz un 2o. disparo para no desperdiciar municiones (Ver paso **33**).

29) Flechas Tek y triángulos.

30) Municiones.

31) Una planta. Usa la técnica para eliminar plantas asesinas.

32) Aquí salen 2 tipos. Ten cuidado con ellos y toma el lanzamisiles y los triángulos (por cierto, a este juego le faltó un lanzallamas ¿no crees?, ojalá que en la secuela le incluyan uno).

33) Elimina al Raptor y al Dimetrodon de aquí, puedes usar el Pulse Cannon.

34) Aquí hay 4 triángulos rojos y más energía. También hay varias libélulas gigantes.

35) Regresa a donde estaba el raptor del paso **(33)** y déjate caer siguiendo los triángulos. Abajo hay 2 cuevas. La que da más al Sur, tiene triángulos y municiones. La otra está custodiada por una planta asesina, la cual hay que eliminar para poder continuar tu jornada y desafortunadamente, aquí no puedes usar la super técnica.

36) Pasa por el Check Point.

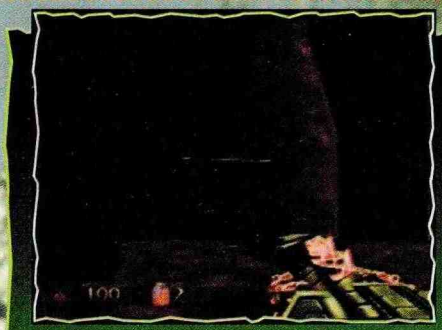
37) Camina a lo largo del puente y al llegar a la otra orilla, sigue el camino de la izquierda. Aunque hay más enemigos (2), obtienes más ítems. Claro que mejor hay que revisar los 2.

38) Un portal.

39) Una planta y municiones. Usando la técnica, echa un vistazo a la parte de atrás de la pared, para que veas lo que te espera. El lago de lava que está enfrente del triángulo rojo, nos llevará a la 7a. parte del Chronosceptor.

40) Pasa por elCheck Point y busca bien en las pequeñas islas cercanas, ya que hay municiones y energía.

41) Desde aquí puedes subir a las columnas que se elevan y descienden. Gracias a éstas, puedes alcanzar la zona donde consigues la primera llave (y la penúltima de todo el juego) y también puedes alcanzar desde la tercera columna el punto **(42)** que...



42) ...es un camino el cual te llevará a más lava. Arrójate hacia ella y nada casi hasta el fondo, viendo hacia el Norte y pegado a la pared, para que puedas entrar en una cueva que te llevará a **(43)**.
Aquí se encuentra la 7a. parte de la misteriosa arma. Ya sólo falta la pieza donde irán unidas todas las demás.

44) Brinca hacia esta orilla para conseguir triángulos y energía.

45) Aquí hay municiones para el lanzamisiles. Si decides arrojarte, ten en cuenta que vas a caer en la lava, por lo que te sugerimos que cuando caigas, te dirijas hacia **(46)**.

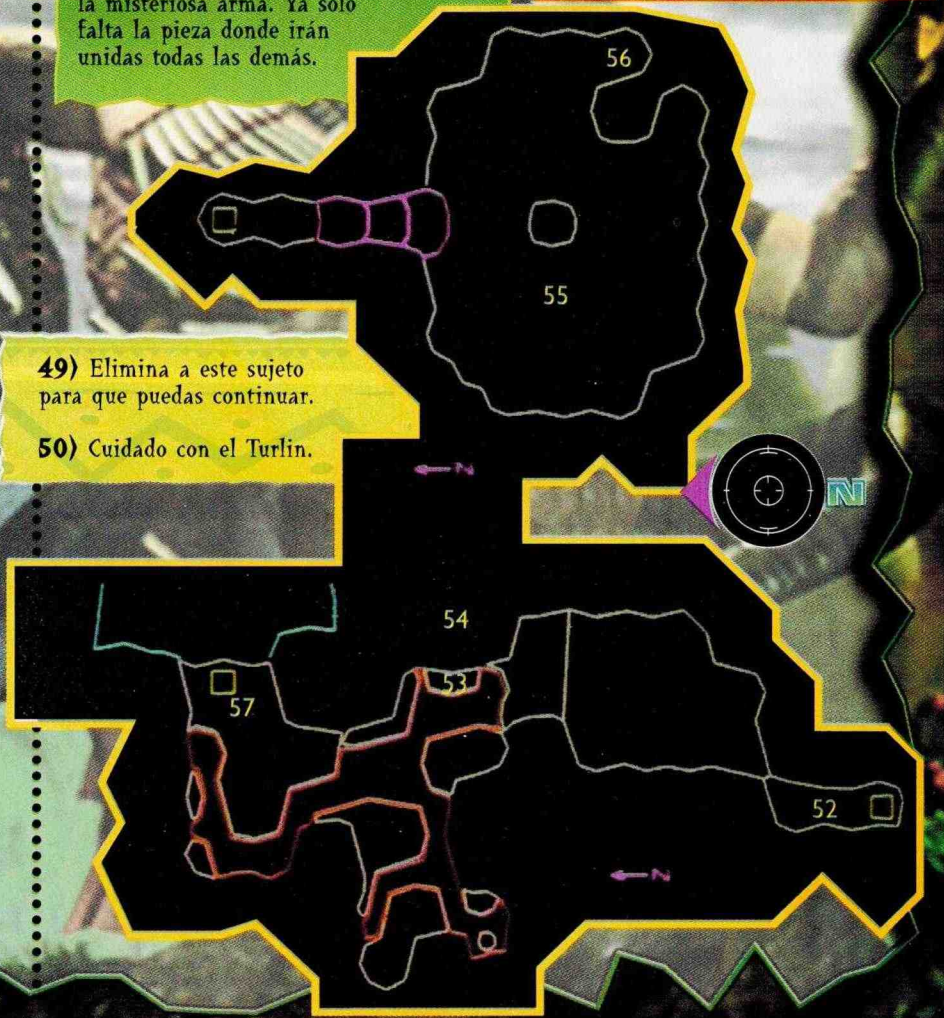
46) Aquí hay una armadura, te recomendamos que la tomes, ya que te va a servir mucho para regresar a **(41)**. Desde aquí y hacia el Norte, hay una pared con lianas. Arriba hay un Back Pack y municiones. Esta parte está también accesible desde **(44)**.

47) Triángulos Rojos.

48) Después de sufrir un rato con las columnas, te encontrarás acá arriba para eliminar al sujeto de enfrente. Así levantarás un par de columnas que te ayudarán a seguir adelante.

49) Elimina a este sujeto para que puedas continuar.

50) Cuidado con el Turlin.



51) La penúltima llave del juego y el punto de salvación, así como el cuadro azul para que te transportes a...

52)...la 4a. parte del nivel, que si observas bien, se parece mucho a la parte anterior, pero no te preocupes ya que otro cambio drástico está a punto de llegar. Revisa bien los pedazos de tierra que hay cerca, para que encuentres energía.

53) Escalando por la pared, sube hasta acá y conocerás a un nuevo amigo.

54) Olvídate de estos seres extraños y limítate a llegar hasta el cuadro azul que te lleva a otro sitio más donde...

55)...ahora sí, tendrás que eliminar a las 3 lombrices que salen aquí para que se abra la salida. Toma la armadura que está en **(56)**. Utiliza granadas para eliminar más fácil a estos seres.

57) Usa el cuadro azul para llegar a la parte final del nivel.

58) Aquí apareces. Cuídate de los aliens que salen enfrente de ti.

59) Municiones.

60) Aquí sale un portal.

61) Pasa el Check Point y toma la armadura.

62) Aquí aparece uno de esos robots de ataque. Para eliminarlos, utiliza la misma técnica que con los Turlins, o sea, dar vueltas alrededor suyo mientras usas tu cuchillo. Además, así lo eliminas más rápido, ya que el brazo con "hacha" que traen, les sirve de escudo.

63) Activa el switch y corre hasta **(64)** para que puedas llegar a un cuarto secreto que estaba oculto por la columna que bajó al pisar el switch. Aquí te vas a encontrar con 2 raptores y 2 guerreros cyborg. Elimínalos y podrás tomar entre otras cosas, la última llave del juego.

65) Desde aquí puedes brincar hacia abajo, para que alcances la parte que se ve en la foto. De un lado hay Tek Armor y del otro Spirit Mode.

67) Si te ves hábil, puedes poner a pelear a los 2 raptores con el robot de ataque que está del otro lado del precipicio. Si quieres llegar hasta la columna donde estaba el robot (se supone que ya lo eliminaste), brinca desde la orilla tomando vuelo.

66) Al cyborg de aquí, lo puedes vencer escondiéndote detrás de la columna (como lo hiciste al inicio del nivel).

68) Llega hasta el Check Point, eliminando a los tipos que cuidan el pasillo. Utiliza el cuadro azul.

69) Al salir del cuadro azul, a tu espalda hay 4 columnas con municiones. Brinca de una a otra y llegarás otra vez a **(68)**.

70) Elimina a los 2 cyborgs para que bajen las plataformas que te ayudan a llegar a **(71)**, donde más tipos de estos te esperan. Activa el switch de aquí y dirígete a **(72)**.

72) Al subir usando la plataforma, brinca a **(73)** y elimina a los 2 robots para que tomes la energía y triángulos de aquí. Junto a la plataforma hay misiles.

73) Pasa el Check Point y elimina el sistema de seguridad de aquí.

74) Más sistemas de seguridad.

75) Hay misiles en la caída de la cascada.

76) Un portal.

77) El switch que te lleva al final del nivel. Ten cuidado con los robots.

NIVEL 8

THE FINAL CONFRONTATION

¡Por fin! Ya estamos listos para la confrontación final. Ahora sí, vé por todas las armaduras y vamos a comenzar.

1) Revisa por los alrededores para que tomes las municiones.

2) Elimina a los 2 Triceratops usando la técnica que ya mencionamos al principio de estos tips. En **(*)** sale un portal.

3) Líbrate de los dos raptores, toma la armadura y los 4 triángulos.

4) Brinca desde esta orilla para alcanzar una saliente. De aquí brinca hacia el Suroeste y llegarás a una parte más amplia, donde te toparás con aliens. Elimínalos y continúa tu camino para llegar a **(5)**, en este lugar podrás tomar energía.

6) Desde aquí elimina al sistema de limpieza de la fortaleza para que no te disparen mientras lo haces.

7) Aquí hay más energía, pero custodiada por un robot.

8) Para entrar a la fortaleza no basta con tocar a la puerta y decir "vengo a entregar las pizzas". Para que no tengas problemas, utiliza la entrada secreta que nadie conoce **(8)** y podrás internarte para buscar a Campaigner y enfrentarlo. Desafortunadamente, hay un robot guardián de esta entrada secreta que nadie conoce; elimínalo y continúa tu camino. Junto a él consigues 12 misiles.

9) Energía.

10) Camina por el túnel y toma el que te lleva a esta parte, donde encontrarás una escalera que te lleva a un poco de energía y municiones para el Minigun, custodiadas por dos aliens.

11) Granadas. Mientras caminas hacia este sitio, cuídate de los cyborgs.

12) Elimina al cyborg que custodia las escaleras usando tu escopeta, ya que este tipo tiene puesta una armadura. Enfrente de las escaleras hay energía.

13) Después de subir por las escaleras, espera un rato y el portal a los bonus aparecerá enfrente de ti. Líbrate de los cyborgs de aquí.

14) Si entras en este cuarto, tendrás que enfrentarte con 3 robots de ataque y 4 aliens, pero obtendrás una armadura, energía, triángulos y granadas. Ahora que si atraviesas la pared falsa indicada con **(15)** en el mapa, podrás obtener un Back Pack y más municiones.

16) Mientras avanzas por el pasillo para llegar a este punto, fíjate bien detrás de las columnas, ya que algunas esconden municiones. Ahora, al llegar a este cuarto, elimina los 5 robots y pasa por el Check Point. Toma los misiles de **(17)** y la caja de granadas de **(18)**. Espera un momento en **(19)** y saldrá un portal. Al centro de este cuarto, hay un switch que hace bajar las 4 plataformas que contienen energía y que están indicadas con **(*)**.

20) Llega a este otro cuarto y elimina al alien que encontrarás aquí. En las esquinas obtendrás más energía y si te fijas bien, en las columnas que hay en el centro, podrás ver un arma en cada una de ellas. Para tomarlas tendrás que esperarte hasta el paso **(29)**.

21) Toma los misiles y elimina al robot de la entrada. Ahora, vé a la parte del centro del cuarto para eliminar a los otros dos robots, tomar los misiles y los triángulos. En la parte del fondo hay un alien cuidando algo de energía.

22) Utiliza el ascensor para llegar arriba y puedas usar este moderno sistema de teletransportación (aquí ya no salen los cuadros azules).

23) Detrás de cada puerta automática de este pasillo, se encuentra un enemigo. Ten cuidado con ellos y llega hasta **(24)** para que te puedas salvar.

25) Baja usando el ascensor y llega hasta **(26)**, donde después de eliminar a los dos Turlins, tienes que activar el switch que está situado al fondo de este cuarto. Así logras abrir la puerta de **(27)**.

28) En esta parte, el piso se abre cuando pasas sobre él, así que ponte atento para saltar cuando sea necesario y puedas llegar al sistema de transporte que te lleva a...

29) ...las columnas con agua donde hay armas en cada una de ellas (¿recuerdas el paso **(20)**?).

30) Ahora sí, baja hacia el pasillo que te conduce a otro Turlin, 3 granadas y más misiles. No vayas a caer en la lava.

31) Avanza hasta este cuarto, donde hay una armadura en el centro. Aguas con los 2 robots de aquí.

32) En este cuarto vas a encontrar cosas muy interesantes como triángulos, granadas, flechas Tek, misiles, energía y balas. Cuida tus pasos para que no caigas a la lava y revisa bien las plataformas de hasta abajo. En la parte central, hasta arriba hay una armadura; para llegar a ella necesitas brincar por las columnas desde que llegas a este cuarto sin caerte, ya que después ya no podrás hacerlo.

33) ¡Ten mucho cuidado aquí! El piso se abre cuando pasas por él, así que hay que brincar.

34) Al llegar a la entrada de esta cueva, elimina a los Leapers. En el pozo con lava que da al Oeste de la entrada, hay Spiritual Invincibility.

35) Con este poder, puedes eliminar a los 3 Turlins indicados con **(*)**. Camina por la parte de la derecha y llega hasta **(36)** donde obtienes granadas y misiles en **(37)**. Desde **(38)** puedes subir a la roca del centro de la cueva, para brincar hacia las columnas que te llevan a **(39)**, donde obtendrás triángulos, energía y si esperas un rato, podrás usar el portal.

40) Elimina al cyborg que espera por ti en esta parte y toma las municiones que están en el pasillo de enfrente.

41) Salta pegado del lado derecho para evitar caer a la lava, cuando el piso se abra bajo tus pies.

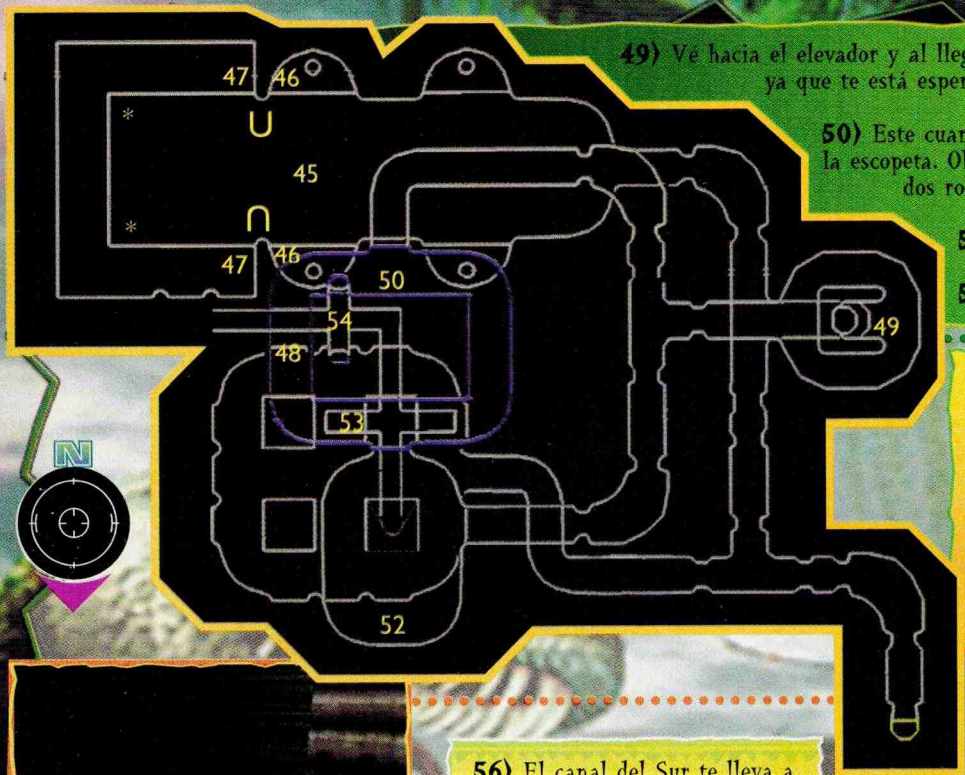
42) Vuelve a brincar en estas 2 trampas.

43) En este cuarto sólo vas a encontrar flechas Tek en las esquinas del fondo y a dos Turlins en la parte central, así que mejor no bajes, ya que la lava está en su punto. A los Turlins elimínalos para que puedas seguir tu camino.

44) Mientras avanzas hacia el sistema de transporte de la fortaleza, elimina a todos los cyborgs que te salgan (incluyendo a los 2 que están esperándote en este cuarto).

45) Dirígete a este cuarto infestado de aliens para que cargues tus armas y tu energía. Dentro de los 2 pozos con agua indicados con **(*)** hay energía. Para llegar a **(47)**, tienes que brincar desde **(46)** de tal forma que describas una "U" en el aire.

48) Sigue el pasillo, para que llegues a otro cuarto donde hay un robot de ataque y municiones.



49) Vé hacia el elevador y al llegar hasta abajo, prepara tus armas ya que te está esperando un escuadrón de cyborgs.

50) Este cuarto contiene misiles y balas para la escopeta. Obviamente no podían estar solos, dos robots de ataque están cuidándolas.

51) Aquí te puedes salvar.

52) Usa la escalera para bajar.

53) Cuidado con el cyborg. Enfrente hay granadas.

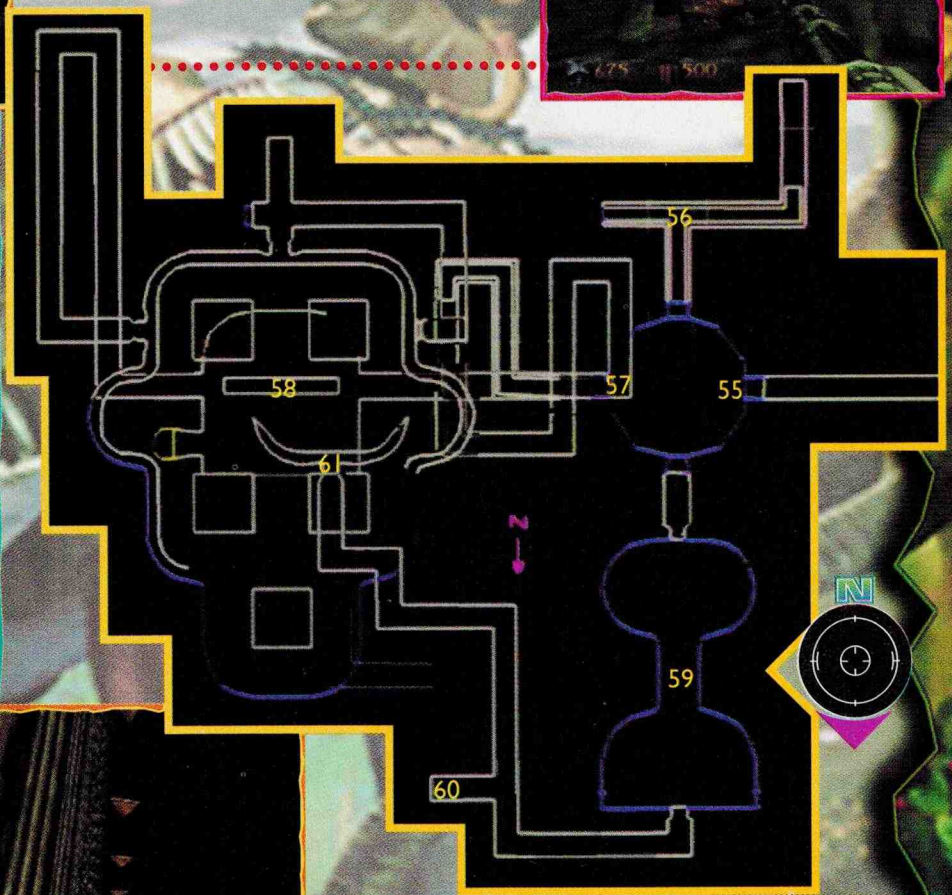
54) A los lados de este cruce, hay granadas y enfrente hay 3 cyborgs.

55) Prepárate a conocer a otro amigo nuevo. Aquí se abren 3 caminos.

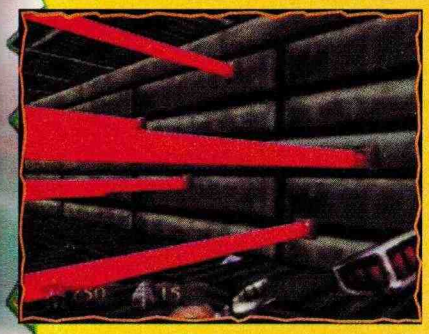
56) El canal del Sur te lleva a tomar 4 granadas, 2 de ellas custodiadas por un alien.

57) Ahora toma el túnel del este y después de una larga caminata, llegarás a un cuarto con un puente donde podrás obtener 2 armaduras. Sigue tu camino hacia el Este y llegarás a otro cuarto infestado de Sludge Beasts. Aquí hay muchas municiones y energía. Si quieres bajar, puedes aventarte o usar el camino indicado con **(58)**. Regresa por donde viniste y en el cuardo del puente (donde tomaste las 2 armaduras), puedes dejarte caer hacia las esquinas para tomar energía.

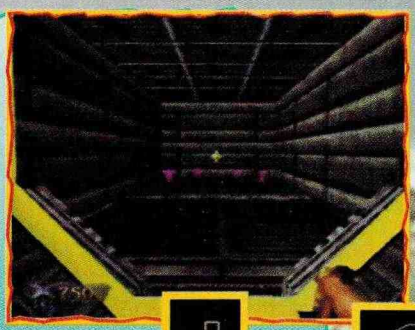
59) Ahora vé por el camino del Norte y cuídate de los Sludge Beasts. En **(60)** hay una armadura detrás de un cyborg. Al llegar a **(61)**, a la derecha hay municiones y a la izquierda, te tienes que dejar caer siguiendo los triángulos para caer en el mismo cuarto donde estaban las 2 armaduras (sólo que en una saliente un poco más arriba) y enfrente del sistema de teletransportación.



TUROK



62) Después de pasar el Check Point, brinca para no caer a la lava. Ahora, si creías que los que hicieron el juego fueron muy buenos por ponerte 3 armaduras (dos de ellas juntas), pues desengáñate. Pasa lo más rápido que puedas para que no te bajen tanta energía los rayos láser de la foto. No te preocupes, ya que más adelante salen más de estos.



63) Salta con cuidado las columnas para no perecer.

64) En esta parte te van a salir dos cyborgs. Más adelante te saldrán más y están indicados con (*).

65) Después de atravesar la puerta automática, saldrá una trampa en el piso que debes evitar si deseas tener los premios que se ven en la foto.

66) Déjate caer en la trampa y camina por el pasillo para llegar a una especie de columna que se comporta como si fuera agua.

67) En este cuarto, usa las columnas como las anteriores, para subir a las orillas y al centro y tomar todas las municiones y energía que hay.

68) Aquí te puedes salvar. Ahora te vamos a enseñar un Bug. Colócate dentro de una de las columnas que te ayudan a elevarte y pégate a alguna pared. Ahora, mientras te elevas, presiona el botón de la unidad C de tu control, que te haga avanzar hacia la pared a la cual estás pegado. Así, al llegar al techo lo traspasarás y podrás seguir subiendo hasta llegar al infinito y más allá.

69) Por este camino llegas a otro cuarto con más robots de ataque. Aquí puedes tomar triángulos rojos y esperar por el portal al bonus en **(70)**.

71) Sigue este camino y llegarás a la columna del paso **(66)** después de atravesar la pared falsa.

72) Usa esta columna para continuar tu camino hacia más rayos láser.

73) Más adelante te encontrarás en esta parte donde hay 3 caminos. El del Norte te ayuda a conseguir flechas Tek y un amigable alien. El del Sur te da municiones y triángulos, así como otro amigable alien. El del Este es la continuación de tu jornada.

74) Al llegar aquí, toma el camino que va a la derecha (o sea al Sur), para evitar unos rayos láser.

75) Otra armadura. Alrededor de esta parte hay muchas municiones.

76) La pared del Oeste de donde tomaste la armadura es falsa. Aquí hay Spiritual Invincibility muy útil para lo que sigue.

77) Cuidado con el cyborg que está en esta esquina.

78) Un portal.

79) En esta parte abre bien los ojos, ya que hay muchos items, pero que están siendo vigilados por cyborgs.

80) Aquí está muy oscuro y hay muchas cosas tanto buenas como malas.

81) Rayos lásers.

83) El primer camino, el que va hacia el Norte, te conduce a una parte llena de enemigos y también de buenos ítems. Primero, elimina a todos los cyborgs y aliens que se encuentran alrededor de esta parte **(84)**, así como aquéllos que se encuentran arriba, en las partes indicadas con **(•)** en el mapa. En **(85)** sale un portal. Ahora, sube al nivel de arriba usando las rampas de **(86)** y prepárate a combatir con los cyborgs y los 2 robots que salen. Ahora, sube por cualquiera de las rampas donde estaban los robots de ataque y brinca hacia **(87)** para que tomes la energía, misiles, granadas y municiones que hay aquí. Vuelve a subir por las rampas y dirígete a **(88)** para tomar una armadura, luego a **(89)** para obtener municiones y sal de esta parte por el camino que te regresa a la mega-columna.

89) Sube hasta la parte de arriba de la mega-columna y toma el camino que va hacia el Este. Pasa por el Check Point y demuéstrale a todos los cyborgs, aliens y robots de aquí, quién dispara más rápido. Si eres lo suficientemente veloz, puedes ponerlos a pelear entre ellos.

82) Aquí encuentras una mega-columna que te sirve para accesar a más partes de este nivel. No te desesperes, ya casi acabamos.

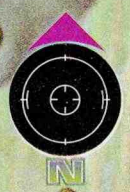
90) Aquí hay un Back Pack. En esta parte vas a encontrar robots de ataque por todos lados (y aliens también). Después de que los venzas, toma los misiles y la energía que hay aquí.

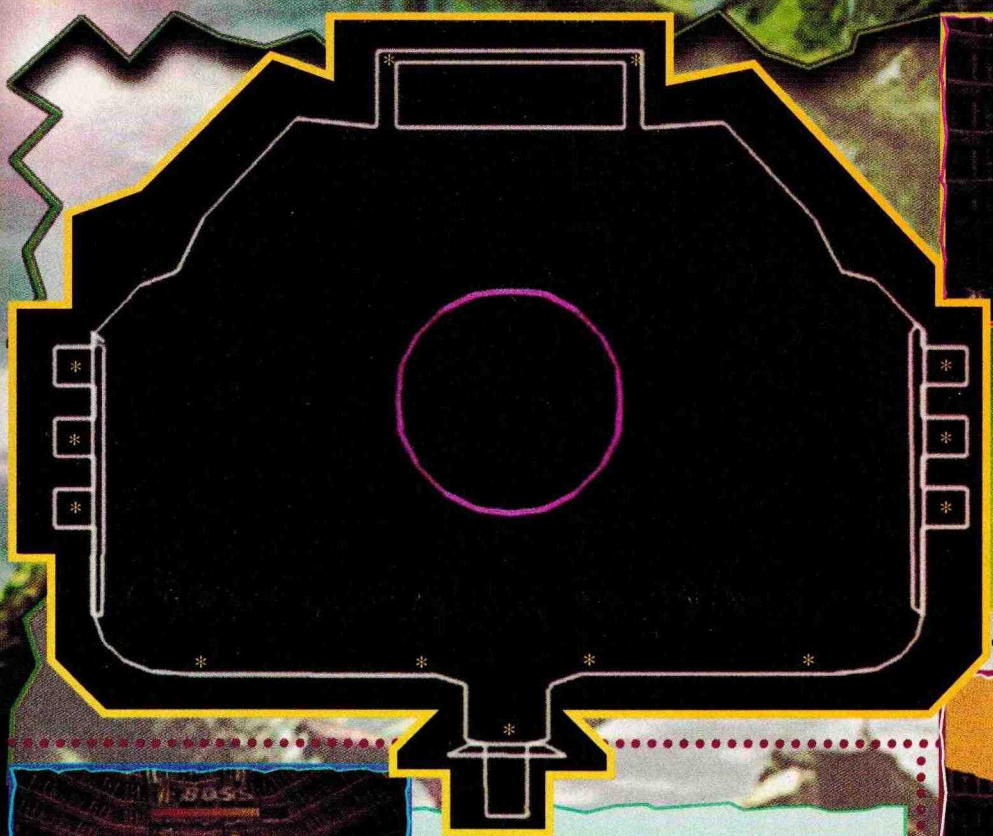
91) Otra mega-columna. De aquí sólo hay un camino, el cual está hasta arriba y te lleva a un puente **(92)** custodiado por... (adivinaste) cyborgs y a un cuadro con energía **(93)**.
Este puente te conduce finalmente a un cuarto con un hoyo al centro y 3 elevadores **(94)**.
El del Sur da a un cuarto con un robot de ataque que cuida un Back Pack y municiones **(95)**.
El del Norte te da otro Back Pack y más municiones. Finalmente, el del Oeste **(96)** te lleva con el temible T-Rex.

La técnica básica para vencer a este temible jefe es caminar siempre para atrás y en círculos. Dispárale con tu Pulse Cannon y luego utiliza el rifle de asalto o la escopeta con balas rojas (de las que explotan).

Utiliza una de ellas y cuando se le acaben las balas, usa la otra mientras avanzas con cuidado a las zonas indicadas con **(•)** en el último mapa. Aquí encuentras municiones, aunque estar mucho tiempo en estos lugares puede ser peligroso, ya que el T-Rex puede golpear con su cola el piso o puede arrojarte fuego. Si vas a recargar tus armas, es recomendable que lo hagas cuando el jefe esté muy alejado de la zona a la cual quieres ir. Este jefe lo puedes eliminar con una sola vida, si tienes paciencia y dominas la técnica de ir caminando para atrás.

Te recomendamos tener activado el mapa, para que te cuides de no entrar en algún lugar donde puedas quedar atrapado.



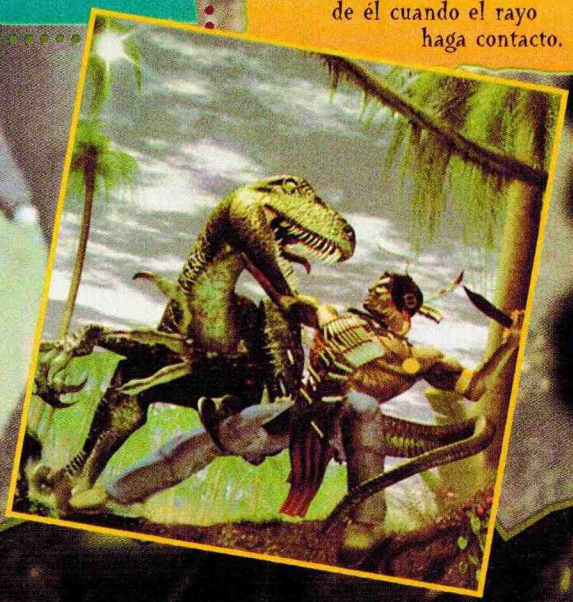


Al eliminar al jefe saldrás enfrente de la última pieza del Chronosceptor, la cual te va a servir mucho contra el jefe final. También aquí podrás salvarte, tomar energía y municiones para todas las armas.

Ya que hayas usado tus tres tiros, usa la escopeta automática con balas rojas. Nunca te muevas en línea recta por mucho tiempo. Cuando el jefe brinque y se quede en la parte de arriba del escenario, muévete a los lados, para que el rayo azul que te lanza no te pegue.
Cuando lance unas bolas azules al aire, trata de alejarte de ellas en círculo y luego muévete caminando hacia atrás y alrededor de ellas.
Si se llegara a aparecer delante de ti, camina en otra dirección inmediatamente para evitar ser golpeado. Al igual que con el T-Rex, si eres lo suficientemente paciente y dominas la técnica de caminar para atrás, puedes derrotar al jefe sin perder ninguna vida, aún jugando en Hard.

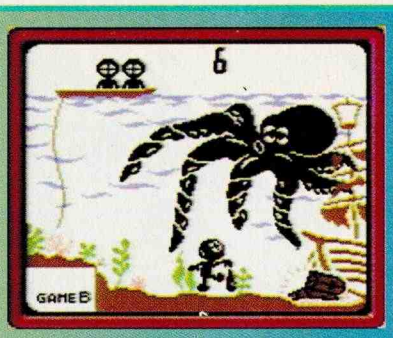
Ahora sí, el momento de la verdad ha llegado. Para eliminar un poco más fácil a Campaigner, vas a tener que utilizar la misma técnica de siempre, o sea, caminar hacia atrás en círculos. Carga el poder del Chronosceptor y cuando creas oportuno, dispárale a Campaigner de manera que el rayo de tu arma le pegue, ya que de lo contrario no le bajarás nada. También cuida que no estés cerca de él cuando el rayo haga contacto.

¡Por fin!, ya acabamos. Ahora antes de concluir, un pequeño Bug. Enfréntate con T-Rex y activa la opción de Tiny Enemies y deja que te elimine, de manera que este jefe te pueda comer. Así, observarás que Turok sale algo cortado y que además grita como si estuviera chiquito. Tenemos otros 2 Bugs, pero estos los vamos a dejar para los Retos de Mario. Checa esta sección para que veas el primero, que por cierto, tiene que ver con los micos.

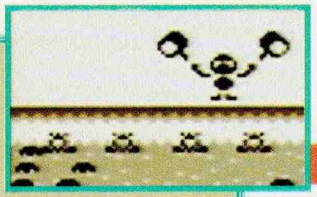


continuación de la página 24

Aquí lo importante es fijarte en el movimiento de los tentáculos. En la versión clásica tienes más problemas con ellos, ya que sólo existen 5 lugares donde puedes estar. Lo más importante aquí es no desesperarte si te encuentras en una situación como la de la foto. Espera que cualquiera de los dos tentáculos de a lado se encojan para moverte y evitar ser estrangulado. Trata de no ser tan avaro y de preferencia vé por dos monedas y regresa al bote. Tal vez pienses que así te tardas más en hacer puntos, pero de esta manera es más fácil lograr los 1,000 puntos.



Las galerías que obtienes en este juego son:



Vermin

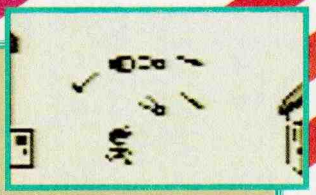
Fecha de lanzamiento:
10 de Julio de 1980

El chiste de este juego es evitar que los topos lleguen a tu hortaliza. Para ello tienes que ponerte a un lado de donde van a salir y el personaje automáticamente les dará un golpe con su martillo para que se estén quietos. Próximamente podremos disfrutar de este juego en la secuela de este cartucho.

Chef

Fecha de lanzamiento:
8 de Septiembre de 1981

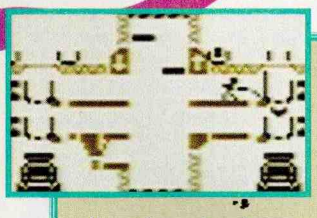
El objetivo de este título es evitar que la comida caiga al suelo, ya que hay un ratón que espera a que te descuides para poder apoderarse de lo que se te caiga. Además hay un gato que intenta agarrar la comida con un tenedor, ocasionando una distracción muy importante. Este juego también estará disponible en G&W Gallery 2.



Helmet

Fecha de lanzamiento:
21 de Febrero de 1981

Este juego es muy sencillo, ya que sólo tienes que llegar a la casa de la derecha sin ser golpeado por las herramientas que caen de arriba. Lo difícil es llegar a salvo al otro lado.



Mario´s Cement Factory

Fecha de lanzamiento:
16 de Junio de 1983

Aquí Mario tiene que utilizar las plataformas y escaleras para poder dejar caer el cemento que cae de arriba a las revolvedoras.

Cuando logras hacer 1,000 puntos en 4 juegos, consigues un final donde te muestran el "cast" del juego, o sea, qué personajes aparecen en cada uno. Al hacer 1,000 puntos en 8 juegos, consigues en 2o. final donde puedes ver el "staff", es decir, al equipo de programación. Tener 12 juegos con 1,000 puntos no te da nada. Ahora que sí quieres saber qué pasa cuando tienes todos los juegos con 1,000 puntos pues tendrás que acabar el juego, así que mucha suerte.

FIESTAVENTURAS

Nintendo

UN CUMPLEAÑOS DIFERENTE

FIESTA TORNEO

- EXPERTOS VIDEOJUGADORES
- VIDEOJUEGOS
- PREMIOS

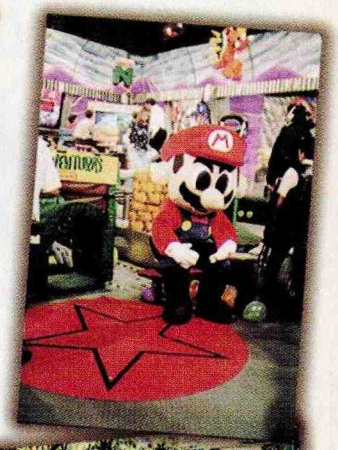
Nintendo SPORTS

- ACTIVIDADES FISICAS

MUNDO Nintendo

- ESCENOGRAFIAS ARMABLES

- KIOS TEMAS CON ANIMADORES
- JUEGOS
- PASTELES
- PIÑATAS
- NINTENDOMENUS
- REGALO ESPECIAL PARA EL FESTEJADO
- Y MUCHO MAS



FORMA Y VIVE TU PROPIA FIESTAVENTURA

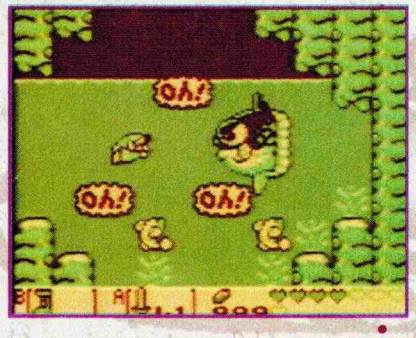
INFORMES Y VENTAS

566-36-26

Bajo Licencia autorizada de GAMELA MEXICO S.A. de C.V.

TIPS de THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

Terminamos el artículo de Zelda con esta información complementaria del mapa que publicamos en la revista pasada, pero recuerda que por cuestión de espacio, sólo damos los pasos más importantes para acabar este excelente juego.
Algo muy importante que debes tomar en cuenta, es que tomes esta guía como referencia en casos de emergencia cuando te atores en algún punto. Te aseguramos que lo mejor es tratar de resolver el juego tú solo.

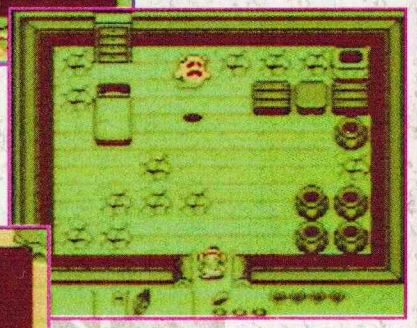


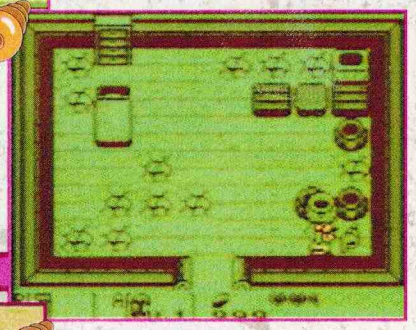
...Y seguimos con Zelda, así que como ya terminamos con el **Level-4** Angler's Tunnel puedes ir a **(11-C)**, donde tienes que entrar a la cueva donde aprendes la canción de Manbo, para que al utilizar la Ocarina con esta canción, seas teletransportado a **(6-E)**.

Continuamos a **(15-C)** donde tienes que entrar a la cueva y ya dentro, colócate más o menos al centro y utiliza el botón **B** para sumergirte y encontrar una pieza más de contenedor.

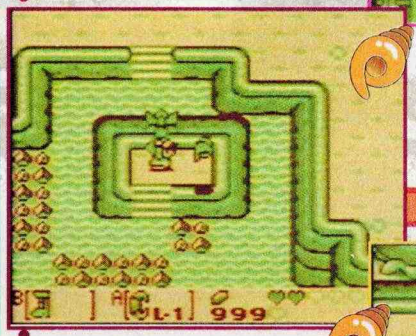
Ahora vé a **(13-C)** para transportarte a **(13-O)** y después ir a **(11-O)**, de tal forma que estés en el agua para que al utilizar el botón **B**, entres debajo del puente y ahí te encuentres al pescador, con el cual intercambias el Hook por el Necklance.

Seguramente para este momento, ya te va siguiendo un fantasma al cual tienes que llevarlo a su casa que está en **(7-P)**, después de un poco de nostalgia, el fantasma te pide que lo lleves a su tumba que está en **(5-G)** y después de esto, regresa a su casa donde en la esquina Abajo a la Derecha hay un Secret Shell debajo de una vasija, con este ya tienes 18 Secret Shell.

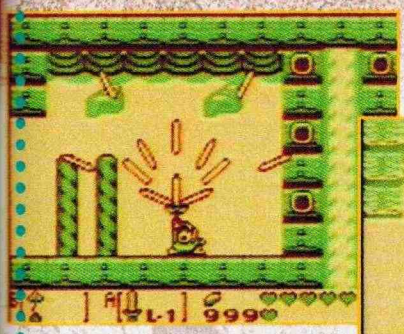




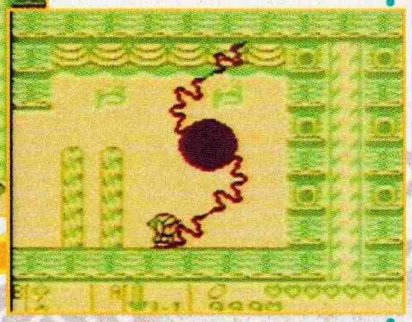
Y si te pasas a un lado en **(9-P)**, justo debajo del arbusto hay un Secret Shell más, con éste ya son 19.



Ahora vamos por el vigésimo Secret Shell que está debajo de un arbusto en **(7-K)** y ya es tiempo de ir a Seashell Mansion.



donde obtienes la espada Nivel 2, por tener los 20 Secret Shell.



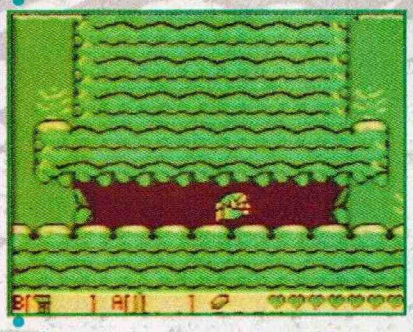
En **(10-P)** tienes que utilizar las Pegasus Boots en conjunto con Roc's Feather para dar un salto largo, pero justo cuando estés llegando del otro lado pre-

siona el botón **Start** para poner pausa, ponerte la espada y así al ir cayendo, elimines los arbustos y tengas dónde caer; después entra por las escaleras, para pasar por un pasillo hasta **(7-O)**, donde está otro de los murciélagos que te da la posibilidad de cargar más bombas, Magic Powder o Arrows. Para que aparezca, utiliza el Magic Powder entre las dos columnas.

Después vé a Kanalet Castle o más bien a las aguas del castillo en **(9-H)**, donde necesitas buscar debajo del agua, una pieza de contenedor.

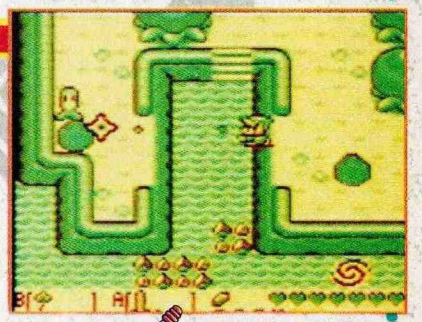
Qué te parece si enseguida vamos a **(10-M)**, para que la sirena te cambie el Necklance por la Scale sin mayor problema.

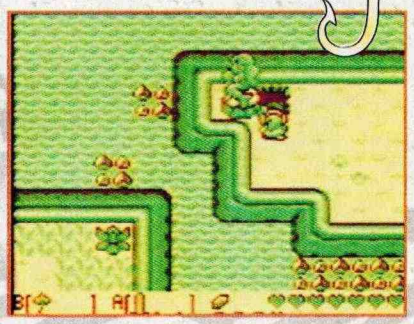
A continuación hay que regresar a la cueva que está en **(7-I)** y en la pantalla de arriba, utiliza una bomba en la pared derecha, para abrir un pasaje que te da acceso a una pieza de contenedor, con la cual completas uno más.



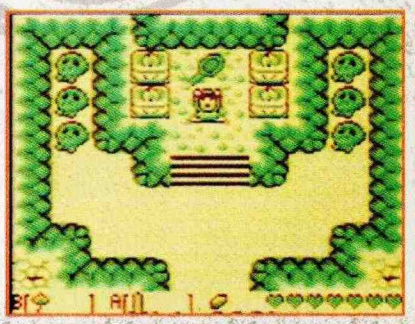
Ahora sí, vamos a entrar a **Level-5** Catfish'sMaw, que está en **(10-N)**, pero necesitas pasar por debajo del agua, justo donde está la roca en el camino.

Después de pasar **Level-5 Catfish'sMaw**, podemos hacer el recorrido por algunos de los lugares donde necesitas usar el Hook Shot.





En **(11-P)** necesitas utilizarlo para pasar del otro lado y así llegar a la estatua de la sirena, si te colocas enfrente (y como ya tienes la Scale) se mueve para dejarte ver una escalera que te lleva donde está el Magnifying Glass, con el cual podrás ver cosas que antes no podías.



Ya que cuentas con el Magnifying Glass, vé hacia **(5-P)** y utiliza una bomba en la pared agrietada, para abrir una cueva donde ahora ya puedes ver a un personaje llamado

Goriya, el cual te propone un trueque, así que lo mejor es colocar la pala en el botón **B** para cambiarla por el útil Boomerang.

Ahora que ya tienes el Boomerang, puedes utilizarlo para eliminar a los Bombers y así obtener una hada para llenar tu energía.

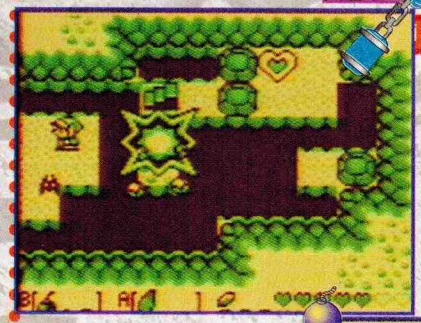
En **(14-M)** utiliza una bomba en el muro con grietas, para entrar a una cueva secreta donde necesitas utilizar

otra bomba en la pared que suena hueco (como indica la segunda foto); de ahí pasa al cuarto de arriba y a la Derecha tienes que colocar una bomba y rápido presionar de nuevo el mismo botón con el que la dejaste, para así cargar la bomba y después lanzarla hacia la roca con grietas y destruirla posteriormente.

Ahora ya puedes rodear por el otro lado, para utilizar el Hook Shot y así alcanzar el lugar donde está la otra pieza del contenedor.

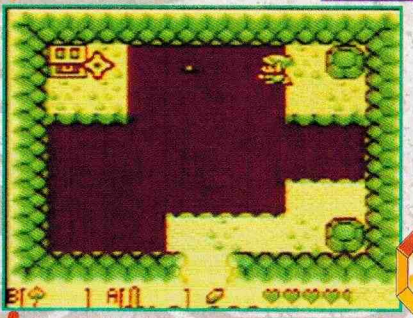
Puedes regresar donde estaba la morsa y tocar la melodía que te

enseñó Marin y así volverá a aparecer la morsa.

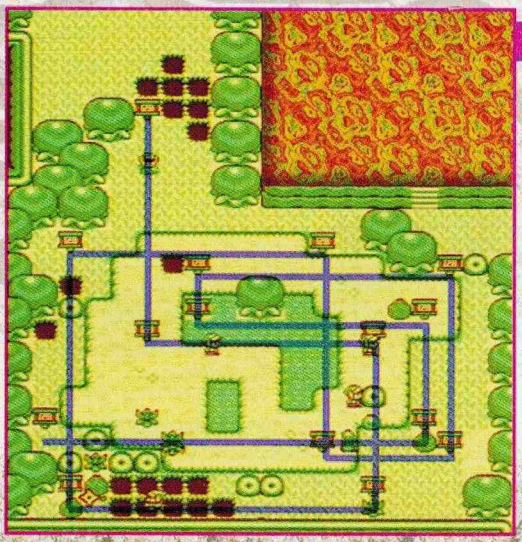


Ahora puedes entrar a la cueva que tiene dos entradas, una por la escalera que está en **(6-H)** o también puedes empujar una de las tumbas que están en **(7-H)**; ya que estés

dentro, pon una bomba junto a la roca con grietas para destruirla, así te deja el camino libre para usar el Hook Shot y alcanzar la pieza de contenedor.



Puedes ir a **(E-3)** (estamos hablando de las coordenadas del mapa del número pasado y no de Atlanta) y entra a la cueva donde con ayuda del Hook Shot alcanzas el cofre que está en la esquina y contiene 50 Rupees.



Para continuar vamos a **(5-L)** y ahora tienes que leer el anuncio que está ahí y seguir la dirección que te indica hasta llegar al siguiente anuncio y repetir la jugada de seguir la ruta como indica el

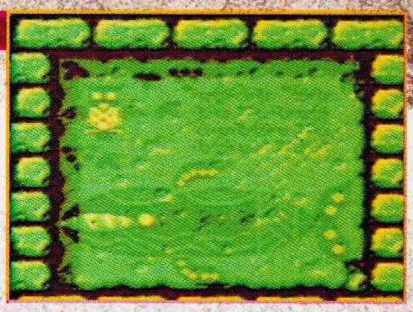
pequeño mapa, para lo cual necesitas quitar algunos obstáculos (y hasta el Hook Shot será necesario quitar), al final aparece una escalera que te lleva a un lugar secreto donde está Mamu,

la rana que te cobra 300 Rupees por enseñarte una nueva melodía que levanta hasta los muertos.

Para llegar a Ralf Shop **(16-D)**, puedes hacerlo desde **(15-C)** con ayuda del Hook Shot o por la cueva que está en **(16-I)** y que va a dar a **(16-C)**; ya en Raft Shop te cuesta 100 Rupees utilizar la balsa, con la cual tienes que ir hasta **(13-D)** y de ahí bajar a **(13-F)**, donde está un cofre con 20 Rupees y en la siguiente pantalla hay otras 20, pero además a lo largo de todo el camino hay varios premios.

Vámonos a **(16-J)**, que es por donde entras a unas ruinas, donde por cierto en **(15-K)** debajo de uno de los guardias, hay una escalera que te lleva a un lugar donde hay un cofre con 20 Rupees, pero si no tuvieras

la espada Nivel 2 aparecería un Secret Shell. Si te causan problemas los guardias, los eliminas con Boomerang (también puedes empujarlos con el escudo), el objetivo es entrar en **(13-K)** y eliminar a Armos Knight, lo puedes hacer con Flechas pero como ya tienes la espada Nivel 2 es más fácil deshacerte de él, para obtener la Face Key y además puedes leer el acertijo que está en muro del fondo.



Ahora que ya tienes la llave, tenemos que ir a **(14-J)**, donde debes despertar al guardia y eliminarlo, para entrar por las escaleras al pasaje subterráneo (aquí tienes que utilizar el Hook Shot) y al salir del otro lado, utiliza la llave en **(13-I)** y aparecerá la entrada a **Level 6-Face-Shrine.**

Después de pasar el Nivel 6 y tener el Power Bracelet II, ya puedes ir a **(3-J)** donde debes utilizarlo para empujar la estatua del Rooster y así descubrir un pasaje secreto que te lleva a donde están los huesos del legendario Rooster, al cual puedes volver a la vida si tocas la Ocarina con la melodía que te enseñó Mamu la rana.

NINTENDO EN MEXICO

Back | Forward | Home | Edit | Reload | Images | Print | Find | Stop

Location: http://www.SuperNintendo

What's New? | What's Cool? | Destinations | Net Search | People | Software

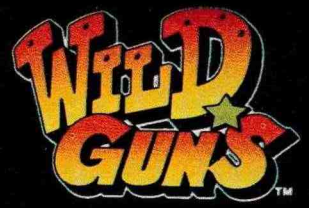
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

¡Aguas! ¿Has visto a tus vecinos últimamente?
Si quieres evitar que se los coman los Zombies, adéntrate en esta frenética aventura y de paso tráete a tu mejor amigo.
Dos Jugadores simultáneos, Zombies Ate My Neighbors.
Haz click en la foto, si te atreves

Ahora sí, llegó el momento de que te enfrentes en la pelea decisiva. Las peleas están de "a peso" en esta edición de combate mano a mano al más puro estilo de estos coloridos personajes.
Para curar moretones haz click en la foto.

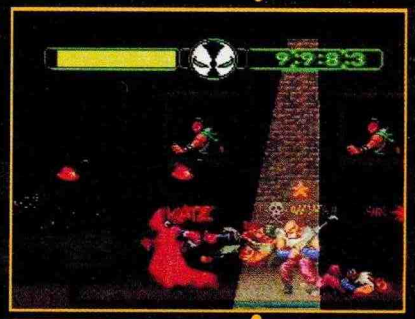
Ninguno de tus deseos se hará realidad, a menos que:
Te unas al enemigo, combatas terribles monstruos, evites que la princesa se case con otro y restaures el misterioso camino de las 7 estrellas.
Para iniciar la aventura... ¡cómprate el juego! Pero si quieres saber cómo se baña Mario, *haz click en la foto.*

¡Que no te muerdan la oreja! El Super Nintendo te ofrece la posibilidad de aprender a boxear profesionalmente...
Bueno, más bien caseramente. ¡C'mon, c'mon!



¿Eres el revólver más veloz del Oeste?
Demuéstralo en Wild Guns para Super Nintendo, un excitante juego en donde hasta el más inocente anda armado hasta los dientes.
En donde pone el ojo, ojalá pongas la bala para municiones
haz click en la foto.

Spawn ha vuelto de entre las tinieblas, pero no sabe quién es y está bajo tu control. Para tener acceso a todos sus poderes y así poder ayudarlo, *haz click en la foto.*



Ms. PAC-MAN

Para tragar píldoras y descubrir la salida de este gran clásico de todos los tiempos en su versión para Super Nintendo.
haz click en la foto

PEDIDOS URGENTES
Haz click aquí

o ve corriendo con tu distribuidor autorizado Nintendo

México, D.F.

Taller de Luigi	535-2090
Insurgentes	687-7359, 682-8632
Pericentro	557-1765
Tepeyac	759-0111
T.V. Continental	564-0166, 584-1238

Monterrey, N.L.

Plaza Fiesta San Agustín 018-3751183

Mérida, Yuc.

Rakuhoko Shoji

Plaza Fiesta 0199-432224

Guadalajara, Jal.

Mr. Sound

Jardínes del Bosque 013-1220084
013-1222632

Plaza del Sol
Gran Plaza

Si pudieras conectar este anuncio a un lector de audio, escucharías la música y los efectos de sonido de cada uno de los juegos.

Bajo Licencia autorizada de GAMELA MÉXICO S.A. de C.V.

Document : Done.

Ahora que cuentas con la ayuda del Rooster, puedes ir a **(9-H)** cargar el Rooster con el Bracelet y así puedas volar sobre la serie de hoyos hasta llegar a las escaleras que te llevan a donde hay un cofre con 20 Rupees, pero si no tuvieras la espada Nivel 2, aquí encontrarías un Secret Shell.

Y ya que vamos hacia Tal Tal Mountain Range, puedes hacer una escala en **(1-C)** o **(2-C)** donde hay 70 Rupees dentro de esta cueva.

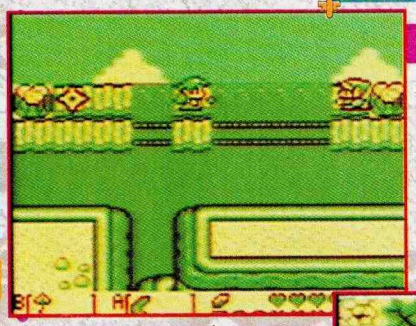
En la cueva **(8-B)**, puedes llegar al cofre con Rupees con ayuda del Rooster.

Dentro de la cueva que está en **(14-B)**, coloca una bomba en el muro de arriba (como se ve en la foto), para abrir un pasaje secreto, por donde hay varios cofres y puedas salir a **(14-A)** y de ahí bajar para tomar un cofre con 20 Rupees, pero aparecería un Secret Shell, si no tuvieras la espada Nivel 2.

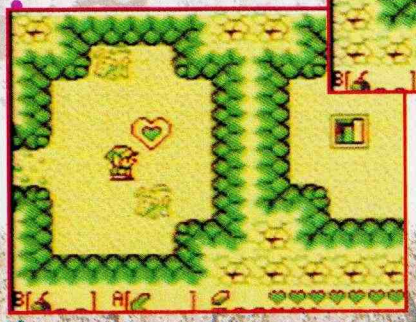
Entra a la cueva que está en **(11-A)** y avanza hasta llegar a donde indica la foto, para utilizar al Rooster y así puedas llegar a la Bird Key.

En **(16-B)**, coloca una bomba en el muro con grietas, para abrir la cueva donde está el hada que llena tu energía.

Ahora vé a donde está la entrada a **Level 7--Eagle's Tower** en **(15-A)** donde tienes que utilizar la Bird Key y así la torre gira para descubrir la entrada al nivel.

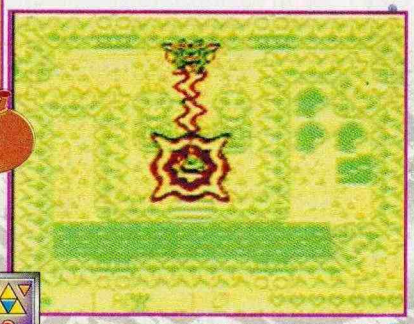


Ya que pasaste el Nivel 7, vamos hacia el otro lado del mapa, donde te encuentras con Marin para después llegar hasta **(8-A)**, donde tienes que bajar por las escaleras que te llevan a un pasaje y justo en el hueco de la pared de abajo, debes colocar una bomba (como se ve en la foto), lo que te da acceso a un cuarto oculto, en el cual hay una pieza de contenedor de energía.

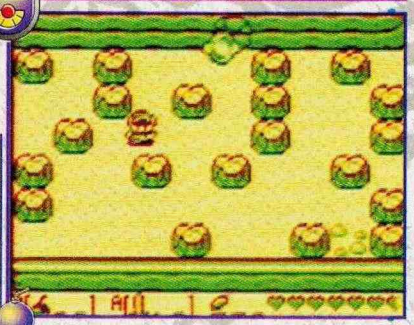


Magic Powder, Flecha o Bombas, dependiendo qué te haga falta.

En **(5-A)**, levanta la roca para descubrir un lugar secreto donde vas a incrementar el poder de



En el muro agrietado que está en **(4-B)**, pónle una bomba para abrir camino hacia Turtle

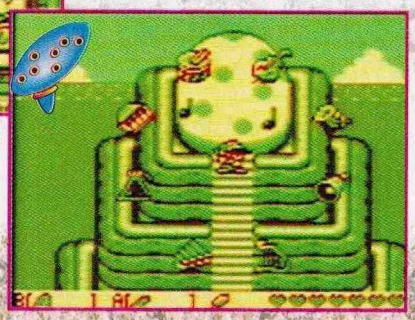


Rock; ya dentro de la cueva utiliza el escudo para pasar la esquina donde te lanzan fuego.

Ahora al llegar a **(1-B)**, utiliza la Ocarina para escuchar la melodía 3 y así cobre vida la roca,

para después eliminarla con la espada, esto te deja libre la entrada al Level 8-- Turtle Rock.

Después de pasar el Nivel 8, qué te parece si vamos a la biblioteca que está en **(1-L)**, para checar en uno de los

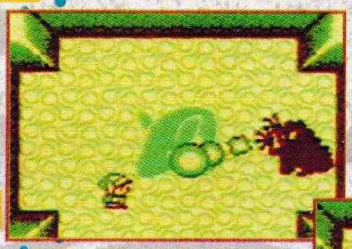


libros, una ruta que vamos a necesitar.
¡Por fin!, es hora de utilizar los instrumetos que encontraste en cada uno de los niveles y esto es en **(7-A)**, frente al Huevo Gigante, así que toca la Ocarina para que después, los demás instrumentos hagan que aparezca la entrada al Huevo.

Ya adentro, avanza hasta caer en el segundo cuarto obscuro, así caes al laberinto,

donde necesitas seguir la ruta que viste en la biblioteca y sólo así puedas llegar a un abismo, donde tienes que dejarte caer para llegar con el jefe final.

Este jefe se convierte en seis formas diferentes, la primera es una masa rara como gel, que eliminas esparciéndole Magic Pound. Después se transforma en la sombra de Agahnim, te dispara y tú tienes que rebotarle su disparo con la espada para dañarlo, repite



esto varias veces. El siguiente es Moldorm, al cual eliminas atacándolo en la cola, justo en

la parte que está flasheando, pero también te puedes defender con el escudo cuando se acerque demasiado.

El 4o. es la sombra de Ganon, (muy al estilo de Zelda- A Link to the Past), lo mejor es atacarlo con la espada y ayudarte con las Pegasus Boots (obviamente esquivando a los murciélagos de fuego que te lanza).

Lanmola es el siguiente enemigo a vencer, pero si usas el Magic Rod de un solo disparo lo eliminas.

Dethl es el último monstruo que debes destruir, él te ataca con sus brazos (que giran constantemente), tú tienes que esquivarlos saltando y en cuanto abra su pequeño ojo, debes dispararle flechas, repite esta jugada hasta eliminarlo, pero si quieres hacerlo más fácil, prueba con el Boomerang y a ver qué pasa.

Después de eliminarlo, podrás enterarte de lo que pasa al final, es toda una sorpresa con la que puedes comprender muchos hechos raros de este juego.

CATFISH'S MAW

1 2 3 4 5 6 7

a b c d e f g h

Master Stalfos #4

Marimba

Master Stalfos #3

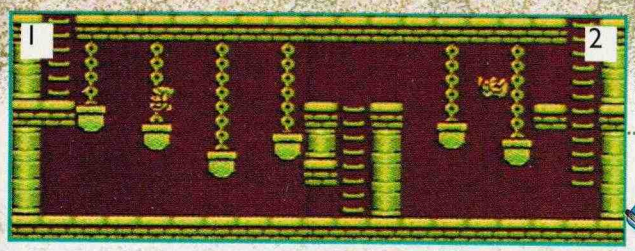
Slime Eel

Master Stalfos #1

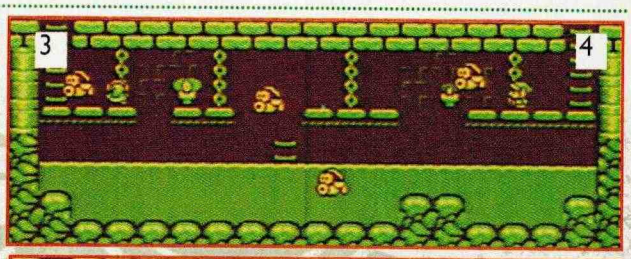
Master Stalfos #2

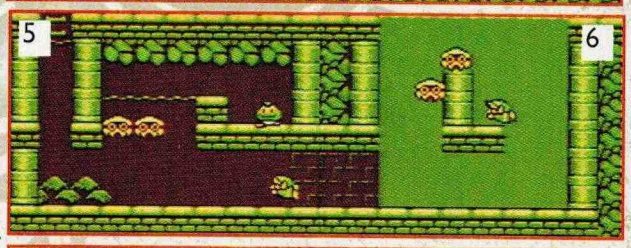
Gohmas

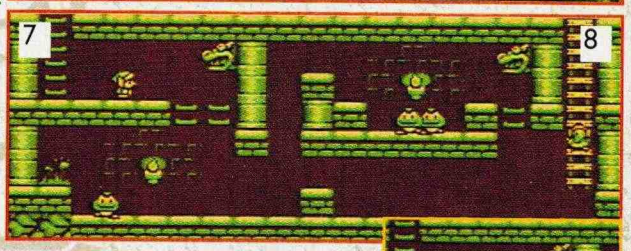
Entrada



Al entrar a la escalera que está **(h-4)**, llegas a un pasaje en el cual necesitas saltar entre los bloques, pero salta al siguiente rápidamente para dar la medida en la cual queden más o menos a la mitad y así puedas llegar del otro lado sin problemas.

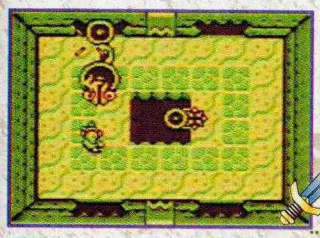




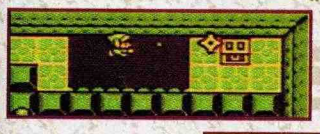


Ya adentro de este nivel, tienes que ir por el Compass que está en **(h-4)** y de ahí tomar el pasaje que te lleva a **(a-2)**, en esta habitación elimina todo lo que está en la escena para que puedas juntar los bloques que están arriba y caiga la llave. Ahora regresa para ir por el Map que está en **(g-3)** y que aparece al eliminar a los enemigos de esta pantalla; después vé a **(e-5)**, donde te enfrentas por primera vez al subjefe Master Stalfos, dirígete a **(d-7)**, donde te enfrentas a él por segunda ocasión, para posteriormente ir al cuarto **(a-5)** donde será la tercera vez que lo veas y ahora regresa por donde tomaste el Compass, ya que en **(a-1)** es el encuentro final con Master Stalfos donde al eliminarlo obtienes el Hook Shot.

En los varios enfrentamientos con Master Stalfos, la técnica es acumular poder con la espada para atacarlo en cuanto se acerque y después déjale una bomba en donde cayeron los huesos para dañarlo aún más, antes de que se levante, repite la jugada otras dos veces para eliminarlo.

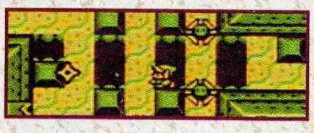


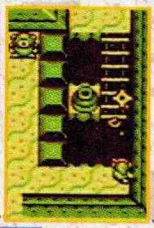
Ahora que ya tienes el Hook Shot, ya puedes utilizar este pasaje en los dos sentidos.



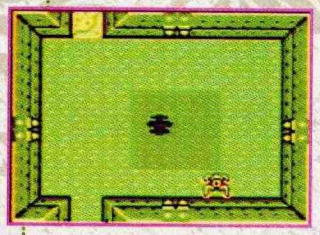
Ahora en **(h-6)**, puedes utilizar el Hook Shot para tomar el cofre con las 200 Rupees.

Además en **(f-3)**, puedes pasar fácilmente por la llave que está en el cuarto de a lado.





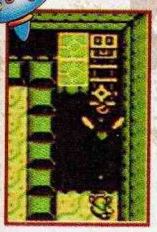
Ahora en **(f-4)**, ya puedes jalar el puente con el que pasas a la pantalla de arriba.



Necesitas colocarte al centro de la parte profunda en **(c-5)** y presionar el botón **B**, para entrar a un pasaje oculto que te lleva a donde está la Nightmare Key.

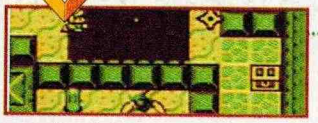
GOHMAS

Contra estos enemigos la técnica es que llegues con una buena carga de flechas y bombas, así que lo primero que debes hacer es utilizar la Ocarina con la melodía que te enseñó Marin, para inmovilizar a los enemigos por un momento (recuerda que si utilizas la otra canción, aparecerás al comienzo del nivel), después utiliza el arco y las bombas, presionando los botones simultáneamente para lanzar una flecha con una bomba, justo cuando los enemigos abran el ojo y así los dañes, repite la jugada hasta eliminarlos.



En **(b-6)**, hay otro cofre que alcanzas al jalar el puente con el Hook Shot y contiene 50 Rupees más.

En **(c-6)** ya puedes tomar las 50 Rupees que están en el cofre con ayuda del Hoot Shot.



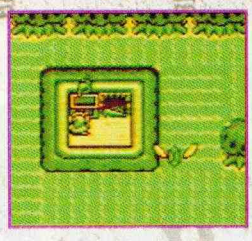
En **(c-7)** con el Hook Shot, ya puedes ir por la llave que está en el cofre.

SLIME EEL

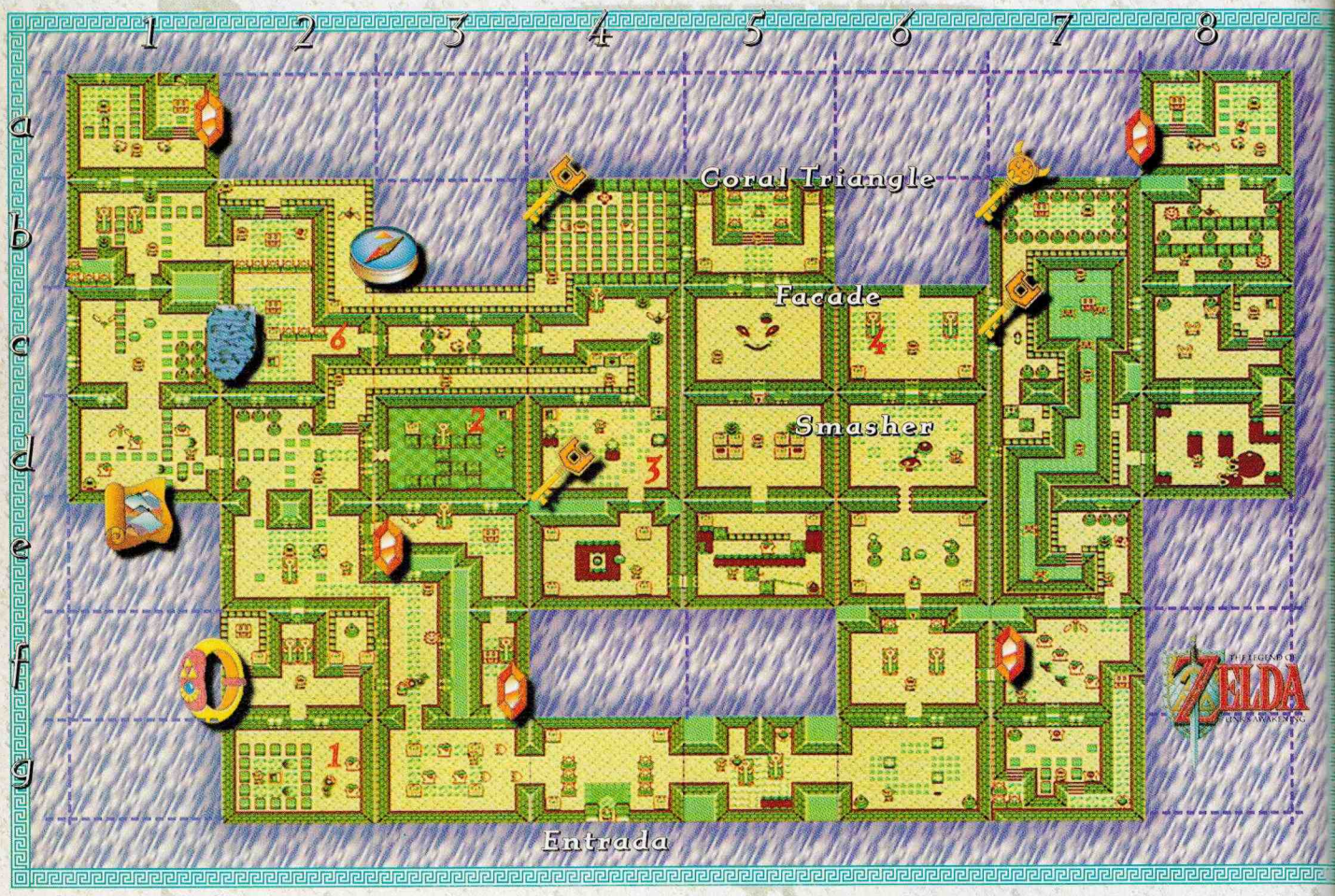
La técnica contra este jefe es esquivar su cola, que está girando en el centro y en cuanto te sea posible, utiliza el Hook Shot para jalar su cabeza en cuanto la asome en alguno de los cuatro hoyos que hizo en la pared, pero tienes que estar a más de media pantalla de separación para que no te dañe, hay ocasiones donde al jalarlo te das cuenta que es falso y comienza a serpentear, por lo cual te debes alejar ya que explota, pero si logras sacar al verdadero, golpéalo con la espada en el corazón. Si eres rápido, puedes hacerlo más de una vez, repite la jugada hasta eliminarlo.

FACE SHRINE

En **(a-1)**, hay una escalera por donde sales a **(G-13)** en Rapids Ride y sólo así puedes tomar las escasas 20 Rupees que hay en este lugar. Pero si no tuvieras la espada Nivel 2, encontrarías un Secret Shell.



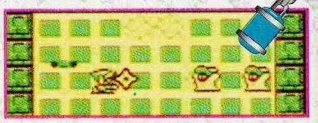
Elimina a los Sparks con el Boomerang, para obtener una hada que te da energía

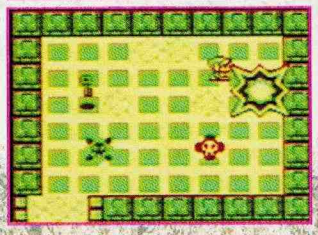


Lo primero que tienes que hacer es dirigirte hacia donde está el Compass, para lo cual necesitas utilizar una bomba en la esfera que funciona como switch al centro de **(e-2)** y rápido te coloques en la salida de arriba a la izquierda, o mejor aún, puedes utilizar el Boomerang para activar el switch, así puedes pasar hacia el cuarto de arriba pero activando el switch. Ahora en **(d-2)**, en la esquina superior izquierda, hay un switch que está oculto debajo de una vasija, písalo para abrir la puerta y así pasar al cuarto de la izquierda, donde si eliminas a los tres enemigos con bombas (o flechas) aparece el cofre que contiene el

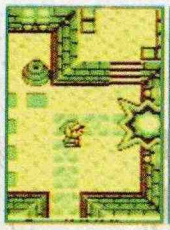
Ya que estés en **(c-1)**, utiliza una de las vasijas para abrir la puerta y llegar hasta **(b-2)**, donde está el Compass dentro del cofre.

Ahora, para obtener la llave en **(b-4)**, puedes utilizar el Hook Shot o el Boomerang, para agrupar a los enemigos y después eliminarlos con bomba y así caiga la llave.

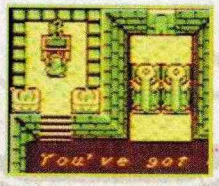


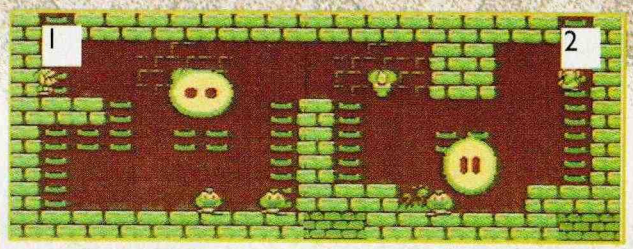


Ahora vamos de regreso a **(e-2)** y repite la jugada de la bomba al centro, pero ahora te colocas arriba a la derecha, pasa a **(d-2)** y coloca una bomba en la pared derecha para abrir un pasaje secreto y así pasar a **(d-3)**, donde tienes que eliminar a todos los enemigos para que aparezca una escalera oculta.

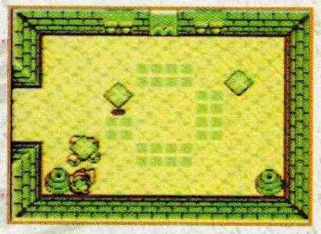


Ya que estés en **(g-2)**, elimina a los enemigos para abrir la puerta, arriba está el Power Bracelet II, que te permite cargar cosas mucho más pesadas como las estatuas que están obstruyendo la salida hacia **(e-2)**, donde por cierto, tienes que activar la esfera tipo switch.





En **(g-6)** puedes utilizar el escudo para protegerte de los bloques o también, puedes destruirlos con la espada, al derribarlos todos se abre la puerta.



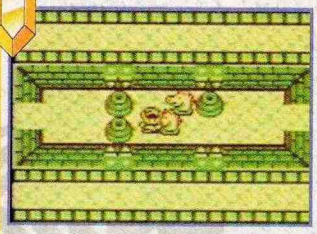
En **(f-6)** utiliza una de las estatuas para estrellarla en la puerta de la derecha y abrirla.

Utiliza un bomba en la pared de arriba de **(e-6)**, para abrir un pasaje oculto.

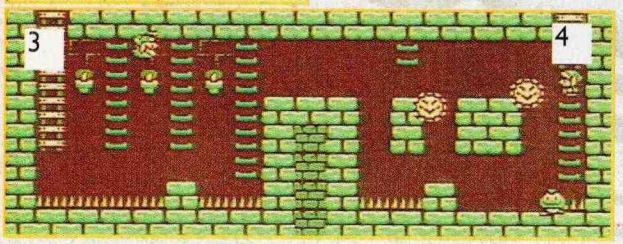
Aquí necesitas subir por las escaleras de la izquierda y dejarte caer sobre los bloques que sobresalen, para de ahí saltar al bloque que está solo, subir a las otras escaleras y poder tomar las 50 Rupees que están en la pantalla de arriba.

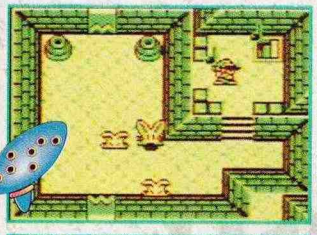
SMASHER

Para eliminar este Smasher, tienes que esquivar la esfera que te lanza e inmediatamente cargarla y lanzársela, repite esto hasta eliminarlo. Después de eliminarlo en **(c-6)**, tienes que cargar la estatua que está a la izquierda, ya que debajo está la escalera que da al pasaje que va a **(d-4)**. Por cierto, si te vas por arriba, sólo te regresa a **(e-6)**.

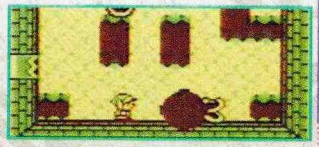


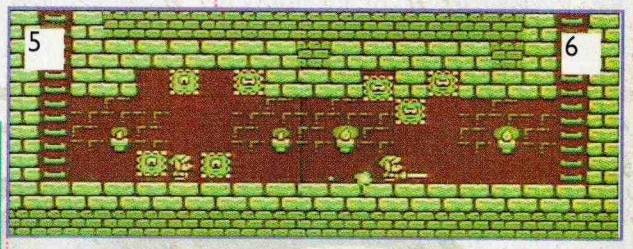
En **(d-4)** elimina a todos los bloques, para que aparezca una llave, depués vé a **(c-4)** y abre la puerta con la estatua. Ya en **(c-3)** tienes que lanzar las cabezas de los caballos, hasta que las dos caigan paradas y sólo así se abran las puertas y puedas entrar a las escaleras que están en **(c-2)** y que dan a un pasaje que te lleva a **(c-8)**.



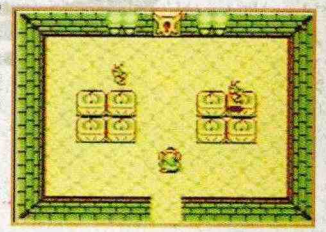


En **(c-8)** utiliza la Ocarina con la melodía que te enseñó Marin para eliminar a los enemigos y se abran las puertas. Después vé hacia abajo y recuerda que para eliminar a los Dodongo Snakes, tienes que hacer que se traguen varias bombas, así al eliminarlos, se abre la puerta y puedes pasar a **(d-7)**, donde necesitas usar el Hook Shot para pasar del otro lado; en **(b-7)** necesitas lanzarle una vasija al cofre, para que obtengas la Nightmare Key.

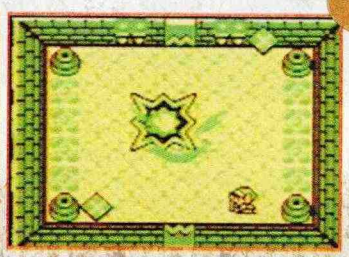




Ahora regresa y tienes que dar toda la vuelta de nuevo, hasta llegar otra vez a **(d-4)**, pero ahora vé a la pantalla de abajo y elimina a todos los enemigos para que se abra la puerta, después en **(e-5)**, elimina al enemigo para abrir la puerta y pasar a **(d-5)** aquí utiliza Magic Powder para encender las lámparas apagadas y así los enemigos se conviertan en dos hadas, para llenar tu energía.



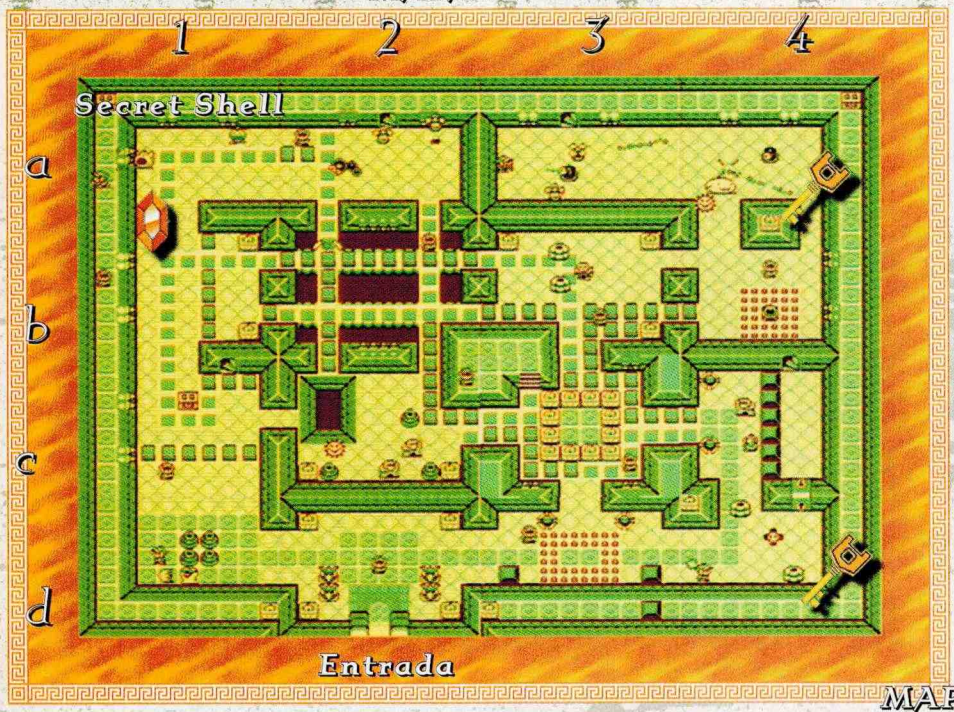
SLIME EEL



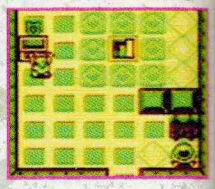
Al llegar con Facade, lo que debes hacer, es utilizar bombas para dañarlo, mientras tú te proteges con el escudo de los bloques y vasijas que vuelan hacia ti, cuando se terminan los objetos que te puede lanzar, empiezan a salir hoyos en el suelo que tienes que esquivar, pero no dejes de atacarlo con bombas.

EAGLE'S TOWER

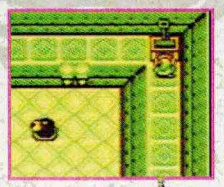
MAPA 1F

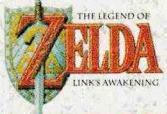


Para comenzar vé a **(d-4)** y elimina a todos los enemigos para que aparezca la llave, después vé a **(c-4)** y sube por las escaleras; ya en **(c-4) 2F** utiliza el Boomerang para activar la esfera y poder tomar el Mirror Shield, para después dejarte caer por el pequeño hueco que es-

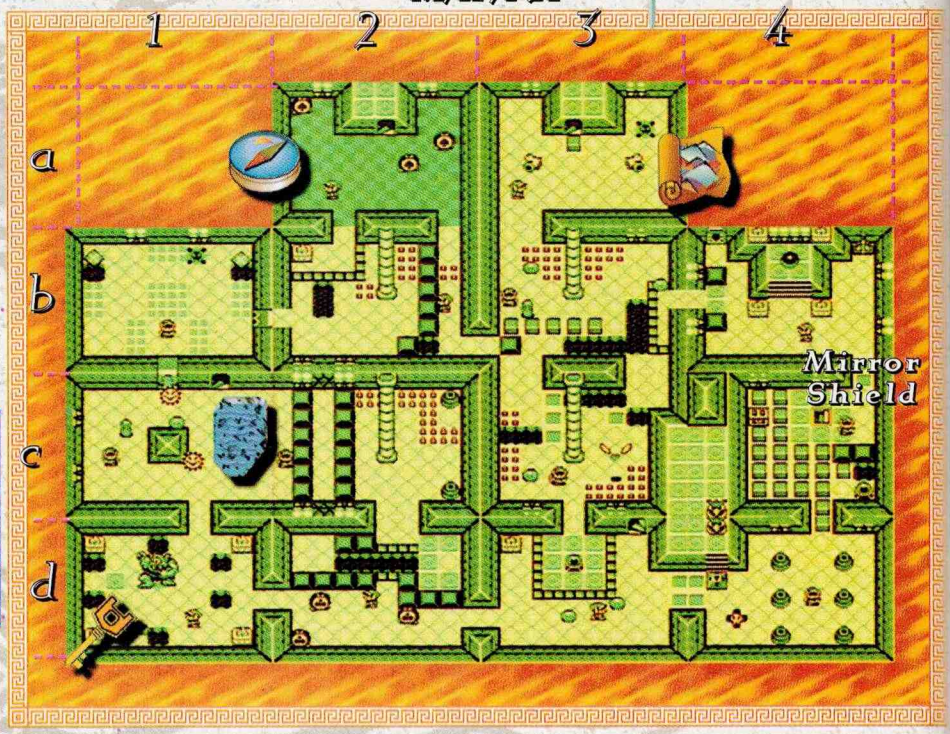


tá a la derecha y así caer en una orilla en **1F**, ahora sólo avanza hacia arriba y en **(a-4) 1F**, hay un cofre que contiene una llave más.



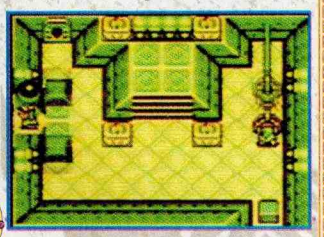


MAPA 2F

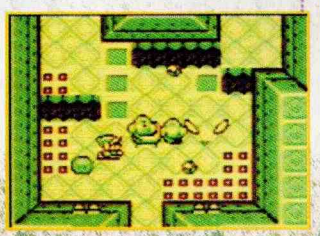


Después déjate caer y vé a **(a-3) 1F** y sube por las escaleras y ahora lanza las cabezas de caballo hasta que las dos caigan paradas y así aparece un cofre que contiene el Map.

Vé a **(b-4) 2F** y con ayuda del Bracelet, lleva la esfera a la orilla de la pantalla y después jala el mecanismo que está en la orilla derecha, para que puedas salir hacia la izquierda con todo y esfera.



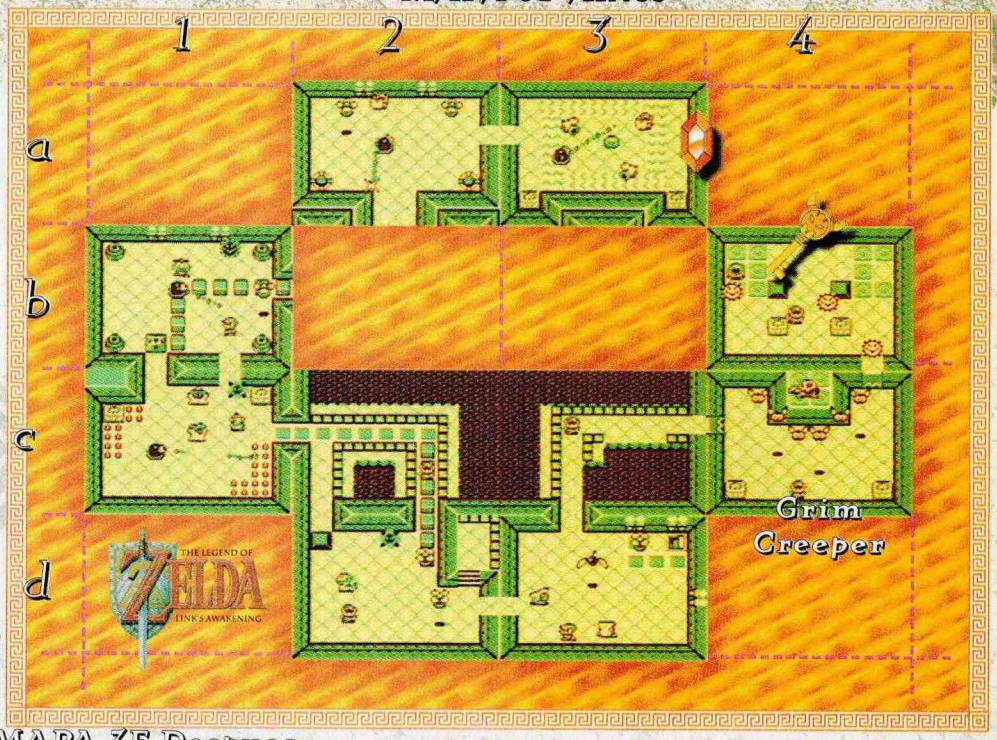
Y ya que estés en **(b-3) 2F**, utiliza la esfera para destruir la columna que está al centro, carga de nuevo la esfera, pásate a la pantalla de abajo, repite la jugada para destruir la otra columna, toma tu esfera y sube de nuevo a la siguiente pantalla, deja por un momento la esfera y empuja el bloque para pasar a la izquierda y así poder llegar con todo y esfera hasta **(a-2) 2F**.



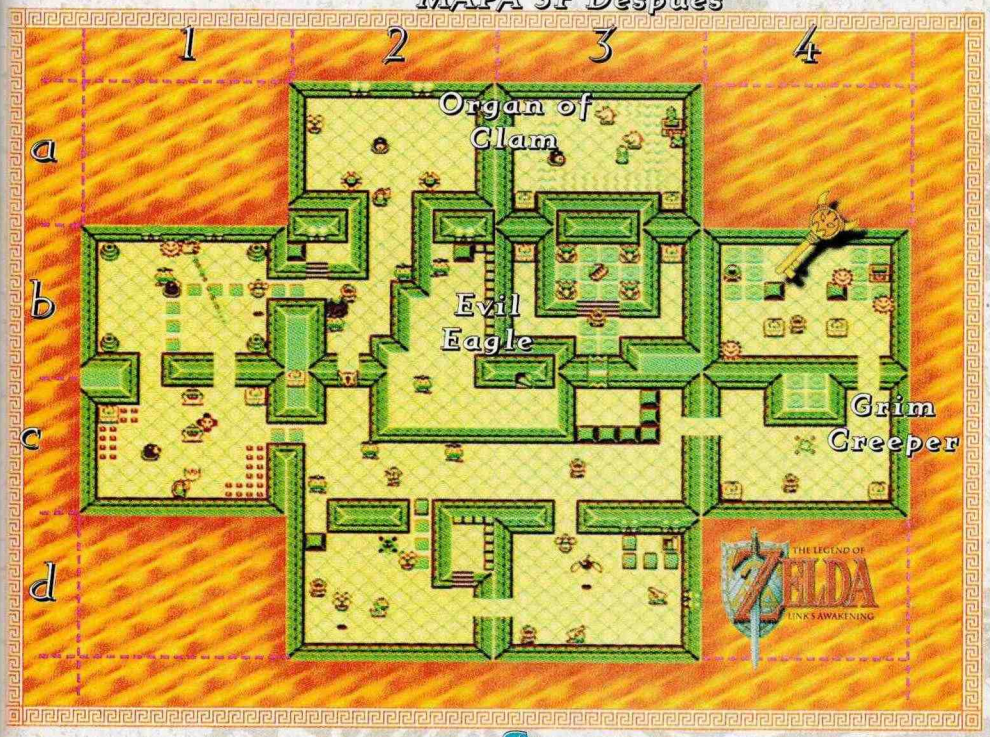
Aquí tienes que golpear a los enemigos de tal forma que los tres tengan la misma figura y así aparecerá un cofre que contiene el Compass. A continuación tienes que tomar la esfera y pasarte a la pantalla de abajo por el pasaje de la izquierda y desde la orilla lanzar la esfera, después te regresas y entras de nuevo a este cuarto, pero por el camino de la derecha y te dejas caer por el hoyo, así vas a caer a **(b-2) 1F**, de ahí camina a la izquierda y abajo para que subas por las escaleras que están en **(c-1) 1F**...

MAPA 3F Antes

...ya que estás en **(c-1) 2F**, puedes utilizar el Boomerang para eliminar a los Sparks y obtener energía, ahora pásate a la pantalla de arriba, protégete con el escudo y al terminar de salir los bloques, se abre la puerta. Pero si quieres, te puedes dejar caer por uno de los hoyos que están pegados a la izquierda y así caer en la orilla del piso de abajo y de ahí subir hasta llegar al cofre que contiene 20 Rupees, pero si no tuvieras la espada Nivel 2, en este cofre aparecería un Secret Shells.



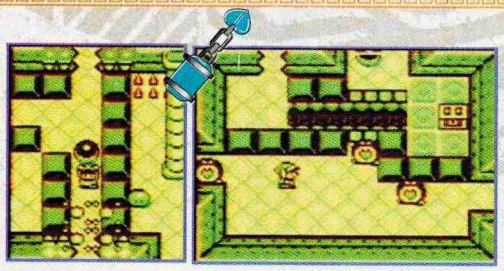
MAPA 3F Despues



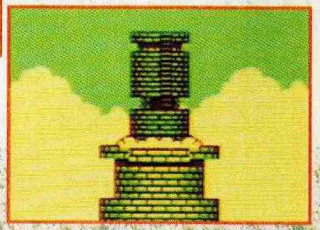
En **(d-1) 2F**, te enfrentas a Hinox y de preferencia atácalo con el Boomerang, pero cuidando que las bombas no te vayan a tirar.

Ya que estés en **(b-2) 2F**, coloca una bomba entre las lámparas que están en el muro de abajo, para que entres por el camino que se abre, pero antes carga la esfera para lanzarla a la columna y derrumbarla, ten cuidado que no se caiga por alguno de los hoyos, de lo contrario tendrás que ir nuevamente por la esfera a **(b-4) 2F**.

En **(c-2) 2F**, tienes que poner una bomba en el muro agrietado para abrir camino, lo importante es que muevas los bloques de la izquierda de tal forma que abras paso para poder salir con la esfera, llevarla hasta **(d-2)** y lanzarla del otro lado (como indica la foto), pero además tienes que eliminar a los enemigos de tal manera que los tres tengan la misma figura para que aparezca el cofre, que vas a necesitar para dar de nuevo toda la vuelta (sin cambiar de piso) y entrar por el último hoyo del muro que abriste, utilizar el Hook Shot y pasar del otro lado con ayuda del cofre.



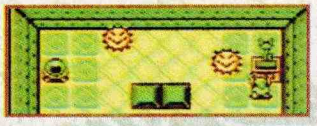
Ahora sólo toma la esfera y derrumba la última columna que está en **(c-2) 2F**, para que caiga el cuarto piso sobre el tercero y así puedas llegar con Evil Eagle.



GRIM CREEPER

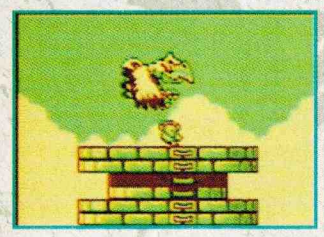
Hay que subir al tercer piso por **(d-3) 2F**, para después en **(c-4) 3F**, enfrentar a Grim Creeper. La técnica para eliminarlo no es precisamente atacarlo a él, más bien lo que debes hacer es eliminar a los demás enemigos que salen en la pantalla pero sin que se te vaya ninguno, ya que sólo eliminando a todos de un jalón, es como puedes pasar al siguiente cuarto donde está la Nightmare Key (si se te va alguno salen nuevamente todos en una formación diferente).

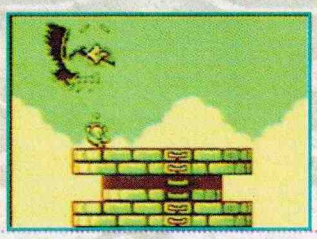
En **(b-4) 3F**, tienes que juntar los bloques para que aparezca el cofre que contiene la Nightmare Key.



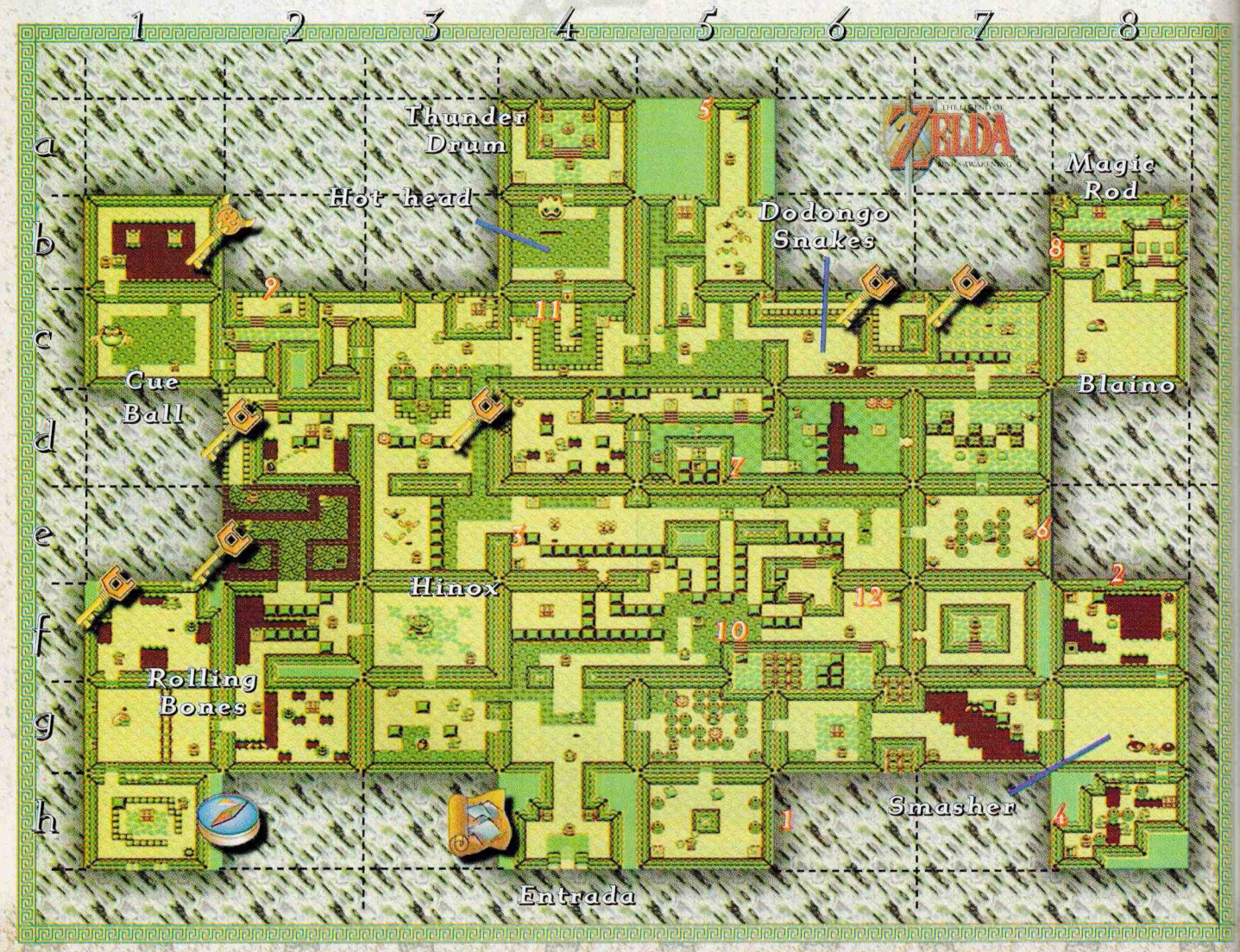
EVIL EAGLE

Para enfrentarte contra Evil Eagle, tienes que salir de la torre por las escaleras que están en **(c-3) 3F**, la técnica para eliminarlo es atacarlo con Hook Shot justo en la cabeza, mientras él cruza la pantalla de un lado a otro, pero cuando se detenga hay dos opciones: Si estás lo suficientemente cerca, atácalo con el Hook Shot y no hay problema, pero si no alcanzas a llegar, protégete con el escudo de las plumas que te lanza y no tienes que dejar de moverte hacia él o estar muy a la orilla, ya que caerás. Repite la jugada según se mueva el jefe.

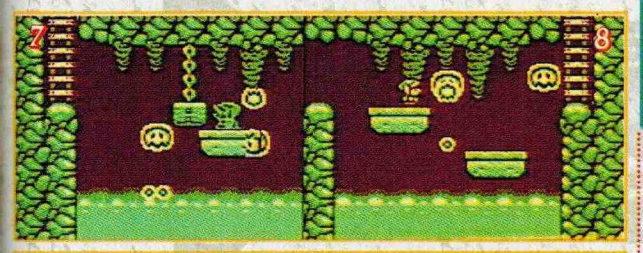


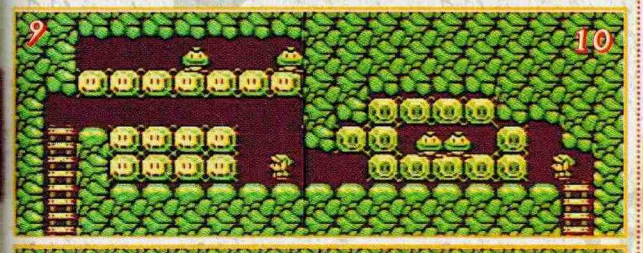


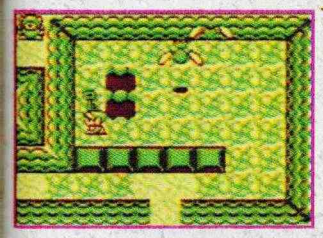
TURTLE ROCK



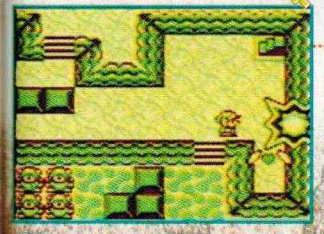
Algunos bloques de hielo no los tienes que eliminar para poder avanzar.

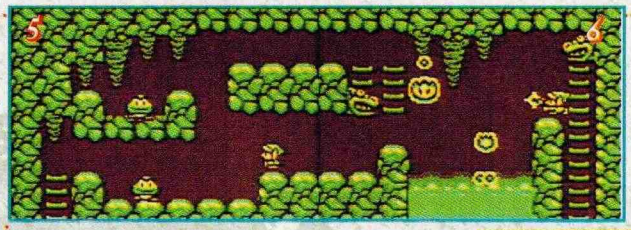






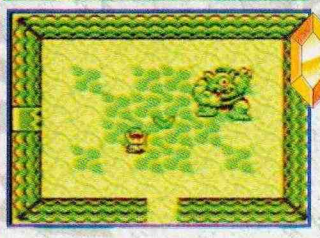
Vámonos de regreso a **(f-5)**, donde empujas el bloque para hacer camino hacia el pasillo del centro a la derecha que está en la pantalla de arriba, después en **(e-5)**, utilizas la llave para seguir avanzando, una llave más la usas en **(e-6)** y así sigues avanzando hasta **(d-7)**, donde tienes que eliminar a todos los enemigos para abrir la puerta hacia **(c-7)**, aquí es necesario que elimines a los dos Gibdos para que caiga la llave, pero tienes que estar en constante movimiento, ya que si te mantienes por algún tiempo en un solo lugar, el piso se derrumba. Continúa tu camino y al llegar con Dodongo Snakes, no lo elimines y pásate de largo hasta llegar a **(d-3)**, donde tienes que dispararle una flecha justo en el ojo a la estatua y así obtener una llave más. también a un lado en **(d-2)**, hay un cofre que contiene otra llave, pero para tomarla debes mover los bloques; para salir, puedes pasar a la pantalla de abajo y regresar, para que los bloques nuevamente aparezcan en su posición original.



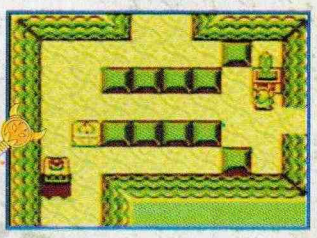


Utiliza el Hook Shot para agarrarte de las cabezas y así pasar del otro lado.

Primero hay que ir por el Map, para esto tienes que pasar por **(g-5)**, donde empujas el pequeño bloque que tiene la esfera flasheando y en cuanto se mueva, tú controlas su movimiento, así que tienes que formar camino, para llegar al pasillo que está entre los bloques del lado izquierdo, así pasas de nuevo a **(f-4)** pero ya que estás arriba, empuja los bloques de la izquierda para abrirte camino hacia el cofre, donde encuentras el Map, además tienes que dejar una bomba en el muro de arriba, justo donde están las grietas, para también abrir camino hacia **(e-4)**, donde tienes que entrar por las escaleras para avanzar por el pasaje subterráneo y así puedas llegar con Smasher y eliminarlo. Ya que se abran las puertas, entra a **(g-7)** donde hay que llenar todo el hueco de la pantalla con el camino que forma el bloque que puedes dirigir y así logras que caiga una llave.

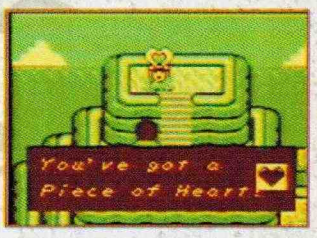


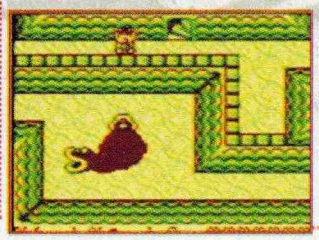
Ahora vé a eliminar a Hinox con Boomerang en **(f-3)**, después en **(f-2)** tienes que empujar el bloque y dirigirlo para que rellenes el hueco que hay en el suelo y así aparezca un cofre con 20 Rupees; en la pantalla de abajo hay otro cofre con 50 Rupees, después en **(g-1)**, te enfrentas a Rolling Bones el cual sólo te aguanta un ataque con el Boomerang, así puedes pasar a **(i-1)**, donde hay un cofre con el Compass y además puedes pasar a **(f-1)**, donde tienes que eliminar a todos los enemigos para obtener una llave.



DODONGO SNAKES

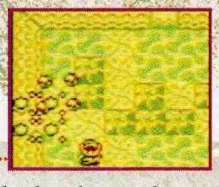
Ahora tienes que salir por las escaleras que están en **(c-3)** y apareces en **(A-1)** del mapa general, ahí encuentras una pieza del contenedor de energía, con lo que completas un corazón más. Ahora camina hasta **(A-3)** y entra por la cueva que está ahí y así llegas a **(c-6)** dentro del Nivel 8, ahora lo que tienes que hacer es dejar una bomba y cargarla presionando el mismo botón, para después lanzarla de tal manera que se la coma alguno de los enemigos (el mejor lugar es el hueco que se forma entre las paredes, en la orilla izquierda), repite esto hasta eliminarlos y así apareszca un cofre que contiene una llave más.

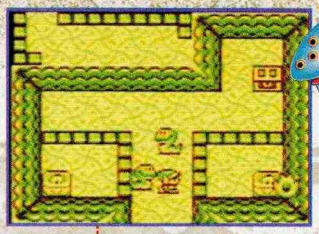




Regresa por el camino de **(e-2)** y déjate caer o simplemente toca la Ocarina con la melodía 2, para que aparezcas en la entrada del nivel, continúa hasta **(f-5)** donde tienes que mover el bloque para llegar a la pantalla de la derecha, ya en **(f-6)** pon una bomba en el muro derecho y abre un paso hacia **(f-7)**, donde hay una esfera tipo switch que debes activar (esto lo pudiste hacer desde que pasaste por primera vez por **(g-7)**, sólo que ahí tenías que poner una bomba en el muro de arriba) y así también podrás llegar a **(f-7)**.

Ahora ya que tenemos 3 llaves y activamos el switch, vamos a **(d-7)** donde tienes que poner una bomba en el muro izquierdo (justo donde señala la flecha que se ve en el suelo) y así abras camino hacia otra zona del laberinto.

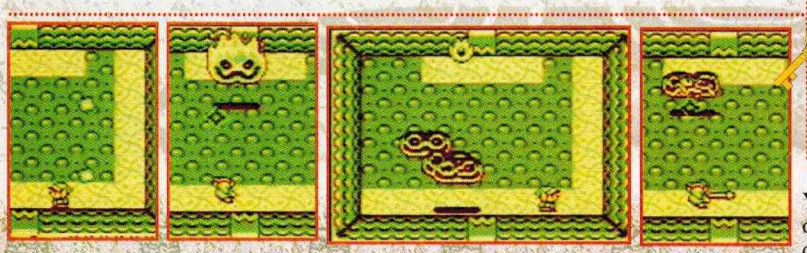




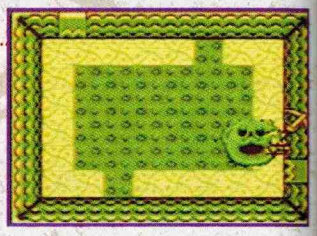
Toca la Ocarina con la melodía 2 para teletransportarte a la entrada del nivel, ahora vamos a **(e-2)** y utiliza el Magic Rod para encender las lámparas que están en la parte inferior y así aparezca un cofre que contiene una llave.

Avanza hasta hasta **(d-4)** donde subes por las escaleras y te regresas al cuarto anterior, para que con ayuda del Hook Shot, puedas llegar a las escaleras que te comunican al cuarto donde está el Magic Rod, para llegar a él tienes que enfrentarte primero a Blaino que está abajo, la técnica es que nunca le des la cara al jefe, siempre mantente en movimiento, porque te puede dar un "punch" que te deja en la entrada del nivel, en cuanto se preste la posición de Blaino, atácalo con la espada y continúa así hasta eliminarlo. Así ya puedes llegar al cofre que contiene tu última arma: el Magic Rod.

BLAINO



Y para variar toca la Ocarina con la melodía 2, para pasarte a la entrada del nivel, continuamos a **(f-5)** y empuja el bloque que forma el camino, pero ahora dirígelo hacia la escalera que está en la esquina inferior derecha, para que pases por un pasaje con bloques de hielo que destruyes con el Magic Rod. Con esto puedes llegar hasta **(c-1)** donde te enfrentas de nuevo a Cue Ball, el cual es fácil eliminarlo con la espada y así pasar al cuarto de arriba, donde tienes que empujar el bloque que va formando camino y hacer rellenar todo el hueco de la pantalla, de esta manera aparece el cofre donde está la Nightmare Key.



HOT HEAT

Ya sabes lo que tienes que hacer con la Ocarina, después hay que entrar por la escalera que está en **(f-6)**, eliminar el hielo con el Magic Rod y llegar hasta el jefe Hot Heat, la técnica para eliminarlo es esquivar la lava que salpica al sumergirse, atácalo con el Magic Rod lo más rápido que puedas, pero ten cuidado cuando comienza a rebotar por la pantalla, trata de seguir atacándolo cuando está cerca de una pared, continúa hasta eliminarlo.

TUROK 108

¿Recuerdas la toma que sale al principio, cuando inicias un nuevo juego? Aquí sale la parte donde están todos los portales y un mensaje que te dice que necesitas obtener todas las llaves de los niveles. Ahora, el reto consiste en responder la siguiente pregunta, muy sencilla por cierto: ¿Cómo le haces para que en este display salgan todos los portales, incluyendo el del nivel 8, activados?

106 Respuesta al reto de Junio

STAR FOX

¿Cuál es tu mayor puntuación para terminar el juego?

RESPONDIERON ESTE RETO

1) Javier Chávez "Conejo"	1626
2) Augusto E. González A.	1150
3) Ignacio Gizeh A. García	937
4) Jaime Hernández Catañeda	857

"UN PESO
Le VALE,...
...UN Peso
LE CUESTA..."

UN PESO
"VALE,...
...UN Peso
LE CUESTA..."

Nintendo

"UN PESO
Le VALE,...
...UN Peso
LE CUESTA..."

UN Peso
CUESTA

GARANTÍA
SUPERACIÓN
SERVICIO
REVISTA
PROGRAMA EN T.V.
SHOWS
PROMOCIONES

Official Nintendo Seal of Quality

Con nosotros sí ves claro

Nintendo®

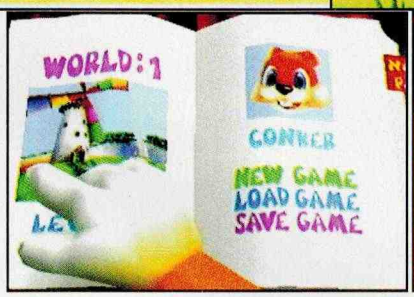
Bajo licencia autorizada de Gamela México S.A. de C.V.

continuación de la página 12

la presentación del juego, uno se puede dar cuenta de que está bastante bien trabajado (hay quien decía que se iba a comprar el juego, sólo para ver el video-clip de la presentación). Por cierto, ya que estamos hablando del video clip, es obligatorio señalar que la música de este juego es excelente y con los títulos que ha lanzado Rare y los que tuvimos la oportunidad de conocer, podemos decir que esta compañía es de las que mejor música le ha programado a sus juegos para el N64. Cuando escuches los temas del BGM (Back Ground Music, música de fondo) de sus juegos, estarás totalmente de acuerdo con lo que decimos.

CONKER´S QUEST

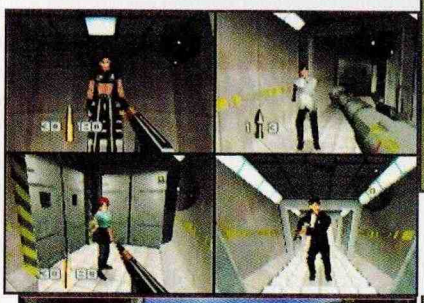
Este juego, que al ser presentado llevaba un 40% de desarrollo, se ve que va a estar muy bien. Aquí, 2 ardillas son las protagonistas y presentan una animación muy buena (se dice que cuando esté terminado, la animación parecerá como la de un film animado). Aquí la acción se desarrolla en mundos tridimensionales, llenos de personajes chistosos y trampas que te tomarán por sorpresa. Lo más interesante de este juego es que las ardillas, además de presentar un repertorio muy variado de movimientos, cuentan con animación en la cara, lo que ocasiona que muestren diferentes expresiones dependiendo de las circunstancias que las rodean, por ejemplo, cuando Conker (el ardillo) o Berry (la ardilla) están viendo a las abejas, se ponen contentos. Otra cosa que vale la pena remarcar de este título, es que cuando te metes al agua y te sales de ella, vas dejando tus huellas en el piso. Conker´s Quest, es el primer juego donde salen dos personajes para el N64. Los personajes actúan como compañeros a través del juego, para tomar las cosas que a uno le hayan pasado desapercibidas. Mientras avanzas por los niveles, tendrás que recuperar tu energía tomando las nueces que encuentres tiradas o violentando los árboles para que las aflojen (las nueces). Otra cosa que hay que recalcar es que la música de este juego está muy padre. Los niveles son muy variados, ya que van desde un bosque, hasta un desierto o una cueva. Durante tu aventura podrás tomar sombreros que te darán diferentes habilidades. Se piensa que este título estará listo para Diciembre. Los gráficos, se parecen mucho a los de Banjo-Kazooie, lo que te asegura que habrá una muy buena cantidad de texturas, que por consecuencia logran que el juego se vea bastante llamativo.

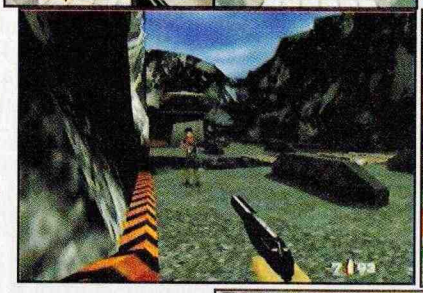


GOLDENEYE 007

Vale la pena mencionar que una de las más agradables sorpresas del evento (para todos los que asistimos) fue el juego de GoldenEye, pues aunque ya

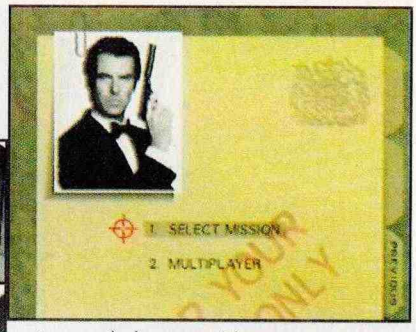
nos habían anticipado hace ya bastante tiempo nuestros amigos de Nintendo Power que este título había sido mejorado, no fue hasta que lo jugamos cuando nos dimos cuenta de eso. Hace tiempo, cuando Turok estaba a punto de salir al mercado, se dijo que este juego era de lo mejor que había para el género de "acción en primera persona", pero ahora podemos decir que GoldenEye sin ningún problema ocupará ese sitio cuando salga a la venta. En GoldenEye no veremos gráficos espectaculares en las explosiones como en el juego de Turok, pero sí es mejor en muchos otros aspectos.





GoldenEye 007 cuenta con 18 diferentes misiones, pero no creas que se tratan de las típicas misiones de estos juegos en las que tienes que eliminar a todos los enemigos y encontrar la salida. En GoldenEye cada misión tienes cierto número de objetivos para poder completarla, lo que hace que el juego no sea monótono. Inclusive, en algunas de estas misiones, tendrás que usar el silenciador de tu pistola para no ser descubierto (¡y también está la escena en la que manejas un tanque y destruyes media ciudad!)

La gente de Rare está muy orgullosa por muchos de los detalles que fueron incluídos en el juego, tales como que los rostros de los personajes principales del juego, están digitalizados de los actores reales (incluyendo a Pierce Brosnan), que los orificios de las balas se quedan en las paredes cuando les disparas (aunque no por mucho tiempo), los sonidos son muy realistas, las tomas de cámara que hay antes de entrar a cada nueva misión y las escenas están creadas siguiendo los planos originales de la producción de sets cuando la película fue filmada.



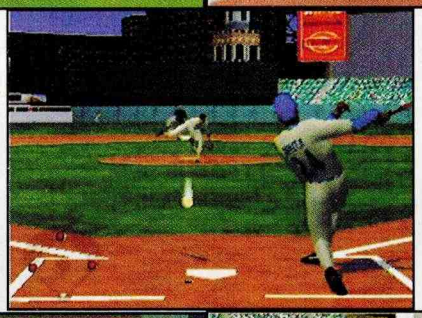
¿Las armas? James Bond puede usar hasta 18 diferentes tipos de armas que puedes cambiar viendo el reloj de pulso (también con el reloj puedes activar bombas y usar un láser). Algo chistoso, es que hay momentos en los que puedes usar hasta 2 armas simultáneas, una en cada mano. El modo de multijugadores es muy divertido, ahí se enfrentan hasta 4 personas y el objetivo es muy simple: buscar a cualquiera de los otros personajes en la escena en la que te colocan, encontrarlo y eliminarlo. Lo interesante del caso es que aunque la pantalla se divide en 4, tú no pierdes detalle en los gráficos y como los personajes están hechos con polígonos, al verlos podrás saber si están volteando hacia algún lado, agachados, disparando o corriendo (esto te ayuda a planear mejor tu estrategia). Este juego será compatible con el Rumble Pack.

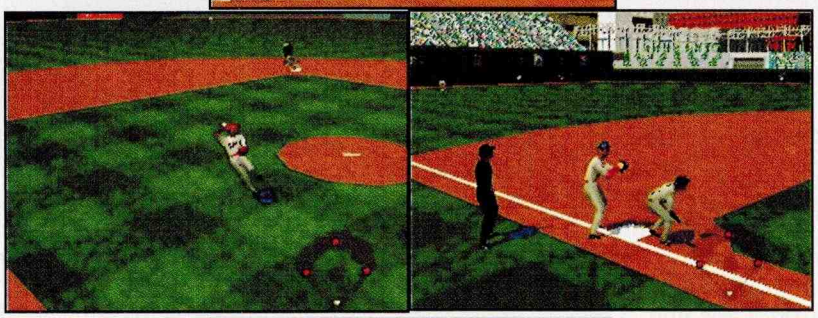
MAJOR LEAGUE BASEBALL FEATURING KEN GRIFFEY JR.

Major League Baseball Featuring Ken Griffey Jr. Este juego es uno de los primeros títulos que saldrán para el N64 que ostentarán el logo de "Nintendo Sports". A esta serie de juegos no sólo pertenecerán títulos desarrollados por Nintendo, sino también de los licenciatarios, como es el caso de International Superstar Soccer 64, Wayne Gretzky 3D Hockey 98 o WCW Vs. NWO.

Sin lugar a dudas, este es de los juegos más realistas para el N64 en su área. Tal vez los gráficos de

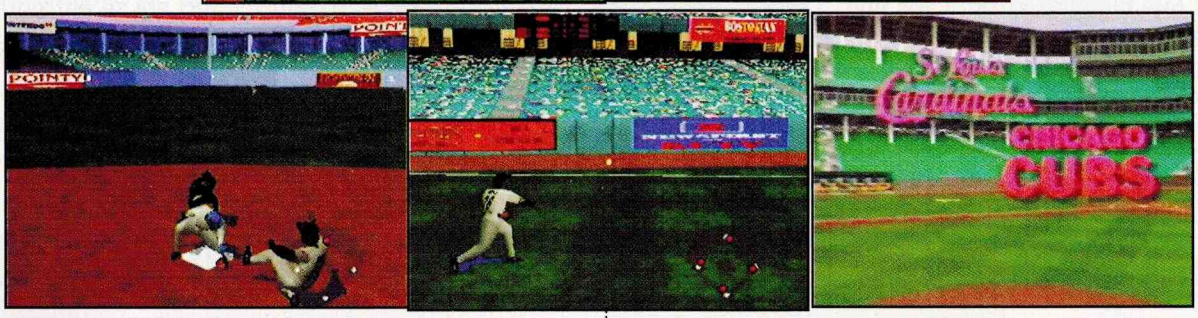
Major League Baseball Featuring Ken Griffey Jr. no son de lo mejor para este sistema (de hecho, nos gustan más los de algunos juegos japoneses que han salido), pero lo importante no es eso, sino que la animación es muy realista (todos los gráficos son desplegados a un rango de 30 Fbs. -Frames by second-). Para cada diferente posición que ocupe un jugador, tendrá diferentes animaciones, pues a muchos jugadores especialistas de este deporte se les capturaron sus movimientos (los movimientos de un jardinero central, fueron capturados precisamente por un jardinero central y no por un catcher) y entre ellos estuvo la estrella de los Marineros de Seattle: Ken Griffey Jr. Lo anterior permite cosas muy realistas, como que si un parador en corto se arroja para agarrar una bola, el tiempo que le toma a un humano el levantarse, le tomará al personaje para después lanzar la bola. En total se cuentan como más de 35,000 frames, gracias a este método de animación.





Debido a que este juego tiene la licencia de la MLB y de la MLBPA, en él podrás jugar con los equipos profesionales de las grandes ligas y con los jugadores reales, y por si eso fuera poco, también estarán todos los estadios de los equipos, con sus características físicas y sus dimensiones.

Este juego está programado con una gran cantidad de detalles que lo hace muy real (los productores son Angel Studios). Entre los más notables son los "rangos" de los guantes y los bats, así que si tú saltas para agarrar la pelota y esta no entra en el área determinada de alcance del guante, pues simplemente no la alcanzarás. También si logras hacer jugadas muy espectaculares, la gente en la tribuna reaccionará dependiendo qué tan vistosa haya sido esta jugada.



Este título tendrá la opción para que puedan jugar hasta 4 personas simultáneamente y entre los modos de juego están el de exhibición, temporada completa, serie o Mome Run Derby.

TETRISPHERE

Para todos aquéllos aficionados a los juegos de puzzle, Nintendo trae buenas noticias, ya que Tetrisphere los hará pensar como nunca. Al momento de mostrarlo ya estaba terminado y seguramente en estos momentos ya lo podrás jugar. En el corazón de Tetrisphere se encuentra una esfera compuesta por diferentes piezas con las formas clásicas de Tetris. Al dejar caer piezas con las mismas formas por parejas o en grupos más

grandes, podrás derribar los bloques de abajo y podrás descubrir qué es lo que hay en el centro. El cartucho trae 6 modos diferentes de juego: Rescue, VS., Time Trial, Hide-and-Seek, Puzzle y Vs. CPU. El mismísimo Alexei Pajitnov (creador de Tetris) estuvo supervisando la creación de este juego, así que ya podrás imaginarte lo adictivo que es este título. Ya que al principio el juego parece muy complicado (aunque en realidad no lo es tanto), cuenta con un modo de entrenamiento para que puedas comenzar a jugar los 6 modos diferentes inmediatamente.

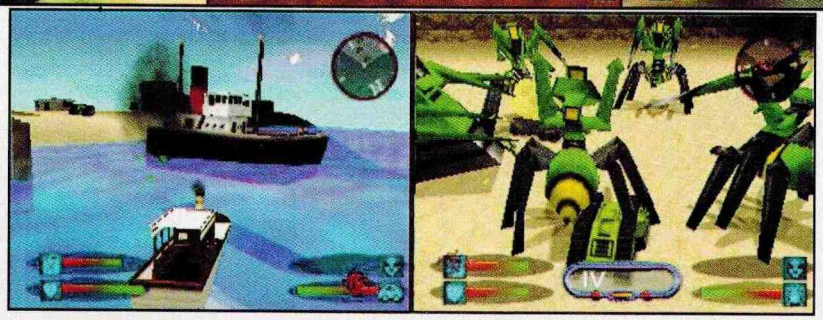
Además conocimos a los programadores de este juego en el cine, ya que también fueron a ver Batman a la misma hora que nosotros (quién sabe si también se durmieron) y pudimos ver que tenían la misma opinión acerca de la película que nosotros. Por cierto que uno de ellos estaba algo cabisbajo por una situación amorosa con alguien que es conductora de un programa de televisión que habla de juegos de video. Es una triste historia de pasión y romance que esperamos poder contar algún día, si Gustavo nos lo permite.

MISCHIEF MAKERS**

Ya hablamos de este juego en el previo del E3 en el número anterior y en realidad no hay mucho que agregar a lo que se dijo en aquella ocasión. El juego estará listo para los próximos meses (no sabemos por qué se va a tardar tanto, si desde Julio ya está disponible en Japón), por lo cual nos vemos obligados a prometerte un extenso reporte de este título que está muy entretenido.

BODY HARVEST**

¿Por qué se retrasó tanto la salida de este juego? Pues es que los programadores y diseñadores de DMA han trabajado intensamente todo este tiempo para hacer de éste, un juego mucho más profundo de lo que se esperaba al principio. El objetivo dentro de Body Harvest, es viajar a través del tiempo, para así poder salvar a la humanidad de la invasión de una terrible raza de criaturas de forma insectoide. Tú controlas en este juego a un personaje con bastantes habilidades; una de las principales es que puede manejar prácticamente cualquier clase de vehículo, desde los más primitivos hasta los supermodernos y las naves de los invasores. Algo que nos llamó la atención acerca de Body Harvest, es que tendrá bastantes estilos de juego, pues hay momentos en los que es de acción, de disparos, de estrategia, de carreras y hasta de RPG (¡Definitivamente suena muy interesante!)

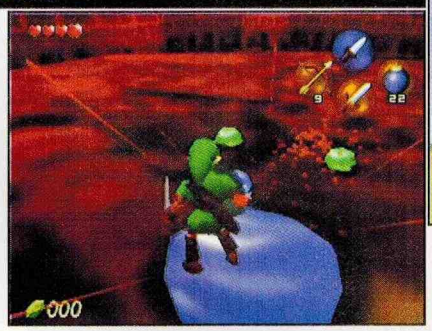


YOSHI'S ISLAND 64*

Lo que podemos decir acerca de este juego (según lo que pudimos observar y lo que estuvo diciendo el Sr. Miyamoto), es que se espera se juegue de una manera muy similar a la versión de SNES, pues inclusive Yoshi conserva muchos de los movimientos, pero también hay cosas nuevas que él puede hacer (con la diferencia de que ahora no tendrá que preocuparse de Baby Mario). A diferencia de la versión de SNES, ahora la gran mayoría de gráficos no fueron dibujados a mano, sino pre-rendereados. En este juego veremos una buena cantidad de efectos propios del N64, como fuentes de luz, que aunque se apliquen sobre Sprites en 2D y no sobre texturas y/o polígonos, se siguen viendo muy bien. Según el Sr. Miyamoto, este título dará mucho de qué hablar, no sólo gráficamente, pues también tendrá muchos secretos.

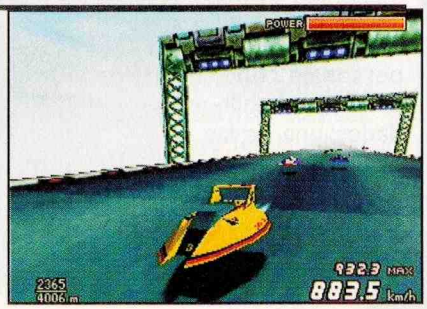
THE LEGEND OF ZELDA 64*

Desafortunadamente en este evento no se mostró mucho de este gran juego, sólo un video con unos cuantos segundos de acción, pero fue suficiente para darnos cuenta de lo bien que les está quedando este título a los programadores y diseñadores de Nintendo en Japón. En este video pudimos ver algunas cosas interesantes, como que para pelear contra enemigos (más o menos grandes), Link tendrá la posibilidad de tomar su espada con ambas manos y moverse de tal forma que no lo dejes de ver. Cambia la vista a primera persona cuando vas a disparar una flecha o también hay sitios en los que tienes que escalar... en fin, hay tantas cosas que aún permanecen en secreto de este juego y que se darán a conocer para el próximo Shoshinkai.



F-ZERO 64*

A nosotros nos parece muy raro que Nintendo haya decidido presentar un video con imágenes muy preliminares de este juego, pero bueno, no nos vamos a disgustar por eso. A grandes rasgos, se puede decir que F-Zero 64 tiene una animación muy fluída, gracias a que sí está siendo programado para desplegar los gráficos a una velocidad de 60 Fbs. Entre las cosas que se tienen



GAME BOY

GAME BOY

Basic Set

GAME BOY

Play it Loud

GAME BOY

Pocket

GAME BOY

Pocket Colors

La Diversión también es portátil

Bajo Licencia autorizada de GAMELA MÉXICO S.A. de C.V.

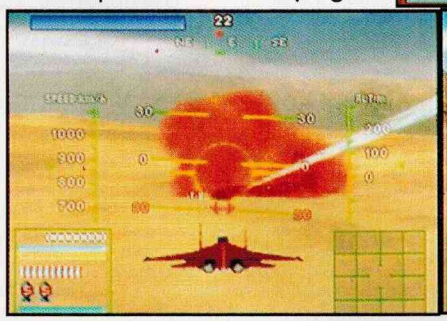
planeadas para este juego es que tenga 8 diferentes naves a escoger (incluyendo las del primer F-Zero), 16 pistas diferentes y también se planea que puedan competir entre 2 personas en el modo normal de juego y que puedan correr hasta 4 jugadores en modo de Vs. Se espera que haya más imformación para el próximo Shoshinkai.

Ahora veamos los juegos de los licenciatarios en riguroso orden alfabético.

AERO FIGHTERS ASSAULT

Una cosa que nos sorprende mucho de esta compañía es que por el nombre, uno piensa que va a llegar a encontrar a un grupo de Texanos, pero no es así; la mayoría de empleados de McO'River son japoneses, los que nos lleva a preguntar: ¿Por qué ese nombre?
Sólo a nosotros se nos ocurre preocuparnos por cosas tan vanas como lo anterior, en lugar de ver qué onda con su juego.

Ya en el número anterior vimos algunas de las características, así que ahora hablaremos de las cosas nuevas que pudimos observar ahora que lo jugamos. Para empezar, nos enteramos que los pilotos de este juego y las naves podrán ser combinadas y no hay una nave especial para ellos. Otra de las cosas de las que nos hablaron en el stand de McO'River, es que se planea que el juego tenga un poco más de Arcade, que de simulación. Una cosa muy importante que notamos, es que los programadores de Paradigm han estado trabajando muy duro en los gráficos, pues les están quedando bastante bien.
Nosotros solamente estamos esperando que se pueda conjuntar bien la experiencia de ambas compañías, cada una en su especialidad para que este sea un excelente juego (y está en camino a serlo).



BATTLE DANCER

Konami nos sorprendió agradablemente en este show, ya que anunció una buena cantidad de juegos para el N64 antes del evento y también durante el mismo, presentó otros juegos que fueron una total sorpresa para muchos de nosotros. Desafortunadamente el juego de Battle Dancers, prometieron que lo mostrarían en

este show, pero no fue así (sin embargo, es uno de los títulos que se espera estén listos a principios del próximo año).
A grandes rasgos se sabe que será un juego de peleas con gráficos poligonales, pero esta compañía está trabajando para que tenga cosas muy innovadoras, ya que este género está muy competido; nosotros no dudamos que vaya a ser un muy buen juego, tomando en cuenta la historia de Konami.

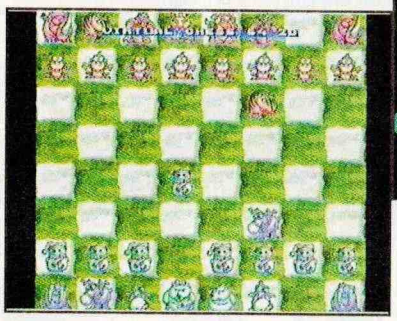
CASTLEVANIA 64

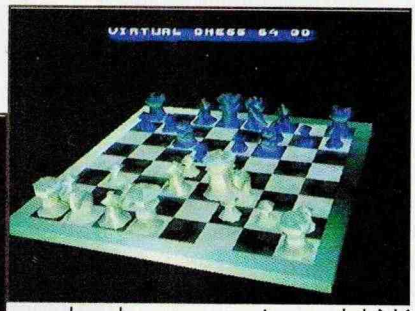
Una de las cosas que nos dio mucho gusto fue oir la confirmación por parte de Konami, del lanzamiento del título de Castlevania 64 para (obviamente) el N64.
Desafortunadamente, este juego no estará listo sino hasta mediados del próximo año y no había algo que se pudiera jugar, pero al menos sí estaban pasando un video en el que se mostraba más o menos cuál es la idea de lo que quieren lograr los diseñadores con este titulo.
En este video pudimos observar que la acción se desarrollará en 3D, el que parece ser el personaje principal puede usar su látigo, así como las típicas armas especiales como el Boomerang. Otra cosa que se podía ver, es que el héroe tenía diferentes tipos de movimientos, ahí se mostraba cómo saltaba y se impulsaba en la pared para caer atrás de un esqueleto que lo amenazaba y seguido de eso, lo pateaba hasta eliminarlo. Además del personaje que mencionamos, también aparecía una muchacha que usaba unas magias muy poderosas y espectaculares.

Parece que será un juego muy completo y que nos morimos de ganas por jugar, esperemos que trabajen bastante en él.

CHESS 64*

Este juego estaba todavía en una etapa muy previa de desarrollo y por eso no se encontraba en exhibición pública, pero nos lo enseñaron dentro de las "oficinas" que Titus tenía en el evento. A grandes rasgos se podía ver que tendrá gráficos en 3D (nos comentaron que podría haber diferentes modelos de las figuras). Se piensa usar el poder de procesamiento del N64, para crear un programa mucho más inteligente y que les dé batalla a todo tipo de jugador.





CLAY FIGHTER 63 1/3

Cuando parecía que ya habíamos visto lo que los desarrolladores querían reflejar con la versión de Clay Fighter 63 1/3 que vimos en Seattle, nos venimos a encontrar con la sorpresa que había algunas cosillas que se decidieron cambiar.
Para empezar se mencionó que se iba a reducir el número de peleadores; la cuestión es que había el mismo número de cuadros en la pantalla de selección de personaje, pero ahora 3 de ellos eran "secretos". Otra cosa importante es que se decidió (de última hora) incluir como personaje de este juego a Earthworm Jim y es que como Interplay ahora es propietaria de "Shiny" (los desarrolladores de Earthworm Jim), decidieron incluirlo para hacerlo más llamativo. Fuera de estos ligeros cambios, la idea original que explicamos en el número anterior se mantiene (ya sabes, eso de las peleas en escenarios en 3D, los cambios de escena, la compatibilidad con el Rumble Pack...)

DOOM 64 ABSOLUTION

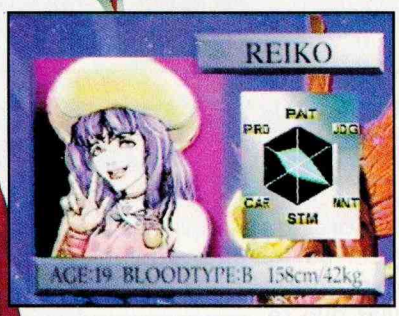
Midway tiene planeado lanzar para principios del '98, una nueva versión de la clásica serie de juegos Doom, con el nombre de Doom 64

Absolution. En realidad no se habló mucho de lo que tendrá de nuevo este título, pero ya de antemano tiene el gran problema de que se han estado haciendo muy buenos juegos del género para el N64, así que tienen que trabajar mucho, si es que quieren que sobresalga... nosotros esperamos que sí.

EN DESARROLLO

DUAL HEROES

También en el número anterior, dimos un previo de este juego y después de jugarlo por más tiempo en el E3, pudimos checar que mantiene prácticamente las mismas opciones que se mencionaron hace un mes. Podemos decir que lo que se le ha incluído a este título en los últimos meses, han sido detalles estéticos y también se ha trabajado para mejorar bastante la movilidad y sobre todo la animación de los personajes. Otra nueva opción que observamos, es la de poder pelear contra el CPU pero con una "programación especial" en la que supuestamente, te enfrentas a unas personas que controlan a tu rival, así que dependiendo de la "persona" verás que usa técnicas sucias, muy lucidas y algunas mañas especiales. Otra opción "nueva" (y mira que usamos comillas en la palabra nueva) es la de entrenamiento; en esta modalidad, tienes la posibilidad de practicar tus movimientos y combos, para eso aparece en la parte baja de la pantalla las secuencias de botones y una especie de diagrama, en el que se ve la intensidad con la que estás moviendo el 3D Stick (¿será que algunos movimientos varíen dependiendo de la fuerza que apliques en el 3D Stick? Eso no nos lo supieron decir). Nosotros esperamos que le sigan echando muchas ganas a este juego, pues por todas las opciones que presenta, es muy seguro que agrade a los videojugadores que disfrutan de este tipo de títulos.



DUKE NUKEM 64

Basado en el juego de computadora, aparece Duke Nukem para el N64. En esta adaptación podrás jugar en 35 diferentes niveles infestados de Aliens (muchos de ellos son los mismos que en la versión original, pero también hay niveles totalmente nuevos para el N64), así como armas exclusivas de esta versión. Duke Nukem 64 tiene una buena cantidad de cosas interesantes para hablar de él. Para empezar diremos que el sonido será

Dolby Surround, también habrá la posibilidad de jugar 2, 3 ó 4 personas simultáneamente y para rematar diremos que el juego será compatible con el Rumble Pack. Sin embargo, así como hay cosas buenas qué decir de este título, también hay algunos detalles que vimos en la versión prototipo y que sería bueno que las arreglaran para que el juego no tenga problemas, como es el hecho de que el control es muy sensible, lo que hace que Duke se mueva muy rápido y eso ocasiona que te sientas mareado, también creemos que los gráficos están un poco borrosos cuando los ves de muy cerca (como en el caso de Hexen 64).

EARTHWORM JIM 3

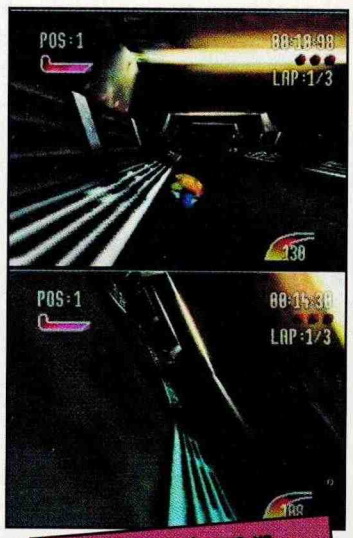
¿Recuerdan lo que habían dicho los cuates de Shiny, acerca de los gráficos 3D para los juegos? Pues ¿qué crees?... que muy a su pesar, tuvieron que entrar a lo que está "de moda" en cuestión de programación y el juego de Earthworm Jim 3, tendrá solamente gráficos poligonales. Todo en este juego está en 3D, desde el personaje principal, pasando por los enemigos y por supuesto los escenarios también.

Es muy probable que para el siguiente número, tengamos algunas imágenes del juego, así que no te deseperes (de cualquier forma, no saldrá hasta el próximo año).

Además, mientras estábamos con nuestro relajo de conectar los cables en Interplay (que por cierto nadie nos había dado permiso, pero nosotros llegamos muy "padrinos" a un cuarto súper exclusivo diciendo que teníamos permiso de alguien de relaciones públicas (dijimos un nombre que vimos en un gafete y ya nadie nos dijo nada), pudimos ver a unos tipos que llegaron casi, casi con un portafolios encadenado a las muñecas con esposas. De repente quitaron el Clay Fighters 63 1/3 y pusieron un cartucho de nombre *Tamiya Racing 64*, según ellos se acomodaron de tal forma que nadie podía ver... a excepción de nosotros. Este era otro juego de carreras y vendría a aumentar el número de títulos que hay para ese género. De lo que alcanzamos a ver, parecía un buen juego; si la gente de Interplay piensa lo mismo, entonces es muy seguro que ellos lo vayan a distribuir.

EXTREME G

Extreme G fue uno de los juegos que ya presentamos en el anterior número de Club Nintendo (en el reporte previo), así que no hay muchas cosas nuevas qué decir sobre este juego. De lo más relevante que vimos en el E3, es que Extreme G será para hasta 4 jugadores simultáneos, y no 2 como lo dijimos. Otra noticia relevante es que el total de circuitos que encontraremos será de 12 y cada uno de tendrá diferentes peligros (por



Además de lo que ya comentamos, podrás elegir entre una vista por afuera de la moto (muy estable) y otra por dentro. En esta última, ves cómo se mueven las pistas como si realmente estuvieras adentro de la moto.

si no era suficiente estar cuidándose de los rivales), como zonas llenas de lava, saltos mortales y áreas llenas de agua. También pudimos checar que

cuitos y si juegas muy bien...), cada una de ellas tiene diferentes características y también un muy buen arsenal, con armas (¡qué raro!) que no

tendrás 8 motos futuristas a elegir (y que en realidad son más, pero ya sabes que conforme vas terminando algunos circuitos

sólo te permiten dañar a tu rival, sino estar molestándolo, invirtiendo sus controles o dejándolo sin visibilidad.

F1 POLE POSITION

Como te podrás dar cuenta a lo largo de este reporte, del género que más títulos se presentaron para el N64, fue el de carreras y lo mejor es que todos son excelentes... con una excepción y desafortunadamente la excepción es este juego.

Bueno, en realidad no es que sea malo (porque en verdad, no lo es), el problema es que los demás son tan buenos, que como jugador le exiges mucho a los otros juegos de carreras. F1 Pole Position fue lanzado hace algún tiempo en Japón por la compañía Human. La gran cualidad de este juego es que en él, competirás en uno de los 22 coches de carreras F1 que existen para competir contra los pilotos más diestros de este deporte (en total hay 22 corredores profesionales y 8 corredores ficticios con diferentes características cada uno). Así también tendrás la posibilidad de correr en los circuitos más importantes alrededor del mundo, recreados prácticamente a la perfección.

Otra opción importante, es que puedes elegir si quieres jugar en modo Arcade o en simulación para mayor reto, pues ahí te tienes que enfrentar a problemas con tu máquina, con la transmisión y las llantas.

Ahora, con todas estas características... ¿por qué decimos que este juego no es tan bueno como los otros? Eso es por un problema de programación que no supieron resolver en Human y que es conocido como el "Pop-up" (Ya habíamos hablado de él, es cuando los gráficos van apareciendo a la distancia). Si a ti no te molesta ese detalle, entonces disfrutarás mucho de este juego.

FORSAKEN**

Este título de Acclaim entra al género de los de "acción de primera persona" como Doom o Turok, pero como este estilo también está muy competido, los juegos que salgan deben ser excelentes o tener una trama y modo de juego diferente y este último, es el que mejor podemos aplicar a Forsaken.

Aquí, tú en lugar de estar corriendo como loco en laberintos y buscando las llaves para la salida, te encuentras volando en una moto especial de nombre

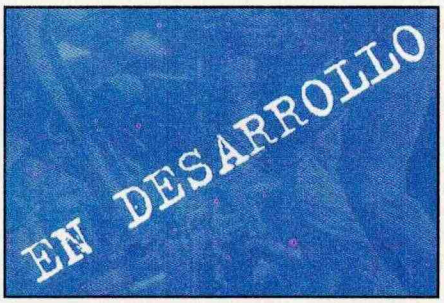
"Pioncycle" con 25 armas a tu disposición y tu misión es la de buscar algo de valor en lo que queda de la Tierra, después de haber sido destruída por una explosión nuclear. El problema es que hay muchos tipos como tú, por lo que tendrás que eliminarlos para que ellos no se queden con el botín. La característica principal es que desde que estás volando, podrás dirigir tu vista en cualquier dirección, teniendo así un rango de visión de 360 grados (en realidad en Turok también podías hacer eso, pero no en todos lados te encontrabas con enemigos, como en el piso por ejemplo).

El juego está siendo desarrollado por Probe (los mismos de Extreme G) y como datos preliminares, pudimos averiguar que el juego contará con 15 niveles para el modo de un jugador -los cuales son muy largos y con muchas trampas- y 8 niveles especiales para el modo de multijugador, que permitirá hasta 4 personas competir entre ellos.

Este juego no estará disponible hasta mediados del '98, pero no cabe duda que será uno de esos títulos por los que valdrá la pena esperar.

GRAND PRIX RACE

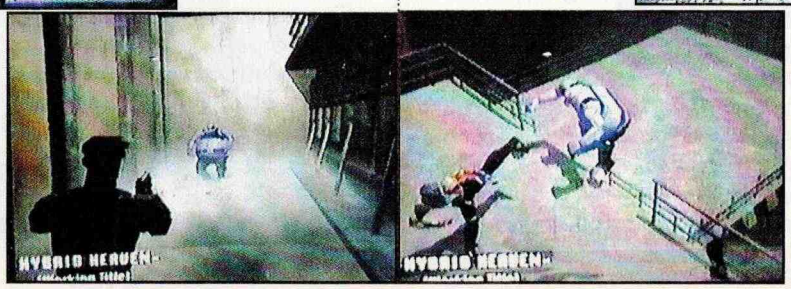
En el Stand de McO'River, sólo se mostró el juego de Aero Fighters Assault, pero no tuvimos el gusto de conocer este título de carreras. Hasta donde pudimos averiguar, no estará disponible hasta el año próximo y se agregará a la extensa librería de juegos de carreras (Grand Prix Race se espera que sea de tipo F1). Esperamos tener un poco más de información sobre este juego para las próximas ediciones de Club Nintendo.



HYBRID HEAVEN

Este fue uno de esos juegos de Konami que se mostraron en un video y que prometen bastante.

Básicamente se trata de un título de Aventuras/RPG, en el que tú manejas a una especie de "Comando Especial" que se debe infiltrar a una base rival llena de enemigos (como debe ser), para así completar la misión. La historia de Hybrid Heaven suena muy convencional, pero el modo en el que se desarrolla es lo que hace muy especial a este juego. Aquí tú manejas al héroe por las diferentes áreas de la base enemiga, pero realizando todas las acciones que pueda hacer un personaje de este estilo, como escalar, subir escaleras o pelear, pero lo mejor de todo, es que lo haces en "tiempo real" (por eso se dice que es un título de Aventuras/RPG). Obviamente hay muchas cosas por investigar en la base enemiga y es ahí donde radica el reto de este título.

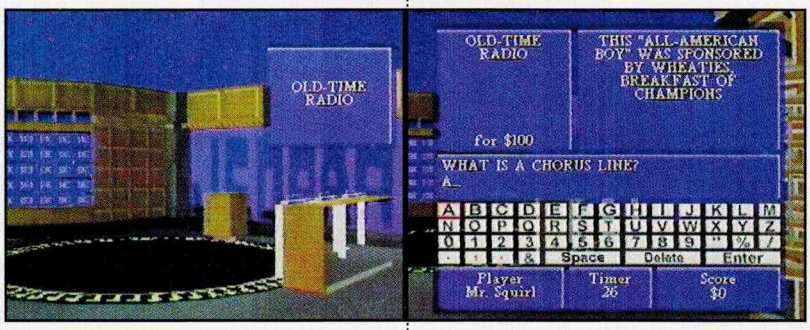


En el video que se estaba mostrando, se dio un ejemplo de lo que habrá

que hacer para poder avanzar; el héroe se está peleando contra un enemigo más grande que él en un elevador y obviamente no lo puede derrotar, lo que debes hacer es golpearlo de forma estratégica para sacarlo cuando viene pasando un elevador en sentido contrario y mandarlo ahí, para que se aleje lo más posible. El demo estaba hecho con gráficos SG, pero los programadores prometen que el juego será prácticamente igual.

JEOPARDY!

Para los que no sepan qué onda con este programa de concursos de la TV de EU, ahí los concursantes eligen diferentes tópicos por cierta cantidad de dinero, entonces dependiendo su elección, aparecerá una respuesta y el concursante tiene que hacer una pregunta. Sabemos que suena raro el concepto, así que te ponemos un ejemplo: Hagamos de cuenta que tú estás concursando y eliges: "Celebridades de TV por 300 dólares", entonces aparece la respuesta "Siempre usa gorra, se le olvida quitarse los lentes en las fotos, se le pierde todo y sus Tamagotchis no le viven más de 9 días". Entonces tú tendrías que decir "¿Quién es Gus Rodríguez?" para ganar.



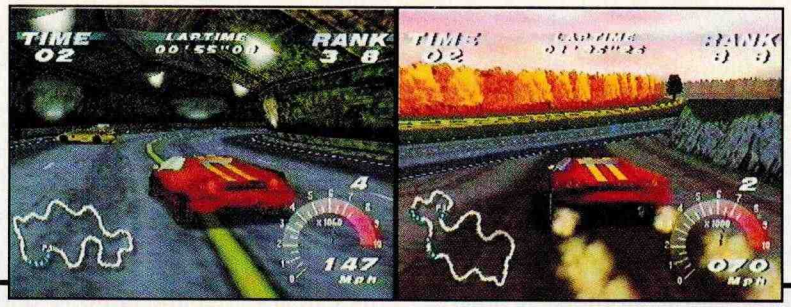
Bueno, pues ese es el mismo concepto del juego para el N64 que Gametek piensa lanzar en los próximos meses. Aquí encontrarás más de 650 categorías y más de 4000 "respuestas y preguntas" donde podrán concursar hasta 3 personas simultáneas, tal como sucede en el show. Dentro de las cuestiones técnicas interesantes, podemos comentar que el Set que estará en el juego, será una réplica exacta del original de la TV y que hay una buena cantidad de voces digitalizadas como la del conductor del programa (Alex Trebek, por si a alguien le interesa).

LAMBORGHINI 64

Vale la pena mencionar que aunque este título fue anunciado hace poco, ha tenido bastante tiempo de desarrollo. Lamborghini 64 se ve bastante bien en cuanto a gráficos, pues no tiene nada de "Pop-up" y además la movilidad es muy de estilo Arcade, que es lo que más nos gusta; de hecho la gente de Titus dice que le tomó más de un año programar este aspecto del juego, aunque a nosotros nos pareció que el control estaba "muy sensible" (aún más que en Cruis'n USA).

Los gráficos son muy buenos, así como los efectos de sonido. Aunque los programadores pusieron bastantes detalles importantes dentro del juego como fuentes de luz sobre los autos y otros efectos como el "Lens Flare", pero también les hizo falta usar otros, como el Anti-Aliasing en los vehículos. Como en los otros títulos que se presentaron de este género, en Lamborghini 64 puedes competir en diferentes circuitos y cada uno tiene una serie de atajos que te permitirán sacar ventaja sobre tu rival, una vez que los descubras. Al entrar a Pits, verás una animación en 3D en tiempo real de todo lo que se le hace a tu vehículo (recuerda que entre mejor sea tu equipo de Pits,

menos veces tendrás que pasar por esta zona). Este juego será compatible tanto con el Controller Pack (para salvar algunos récords) así como con el Rumble Pack.



MACE: THE DARK AGE

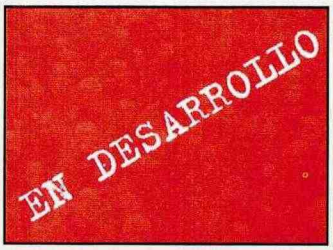
Bueno, si Midway tuvo el valor para sacar un juego como War Gods, ¿Por qué no iban a sacar el nuevo juego de Williams para Arcade en el N64? Afortunadamente Mace: The Dark Age es un mucho mejor juego de War Gods; sólo esperamos que hagan un buen trabajo al hacer la conversión.

Mace: The Dark Age es un juego de peleas con gráficos poligonales. Todos los personajes pelean con espadas y su objetivo final es poder combatir contra el terrible Asmodeus. Hablando de personajes, podemos decir que este juego tiene 10 personajes pricipales a escoger, pero también hay 7 más secretos y 2 jefes (que seguramente también se podrán elegir) dando un total de 19 personajes. Cada uno de estos sujetos tiene diferentes estilos de pelea, movimientos especiales y combos de más de 8 golpes, haciendo combinaciones de botones y movimientos especiales.

Algo que los programadores del juego Arcade (Atari Games) siempre presumen, son los efectos gráficos que lograron con un Hardware especial, pero que sin ningún problema serán incluídos en el N64. También se menciona mucho el aspecto de que los escenarios presentan muchos desniveles y hasta peligros en el terreno, como trampas de arena, lava, picos, etc. A decir verdad, nosotros no habíamos jugado este título en su versión Arcade, pero ahí en el stand de Midway tenían unas máquinas y nos pudimos dar cuenta que el juego es bueno.

El título que estaba de muestra, ya tenía a todos los personajes, pero aún le hacía falta que trabajaran un poco en refinar los gráficos y en la movilidad de los personajes, pero parece que este juego va por buen camino.

MAGIC THE GATHERING: ARMAGEDDON**

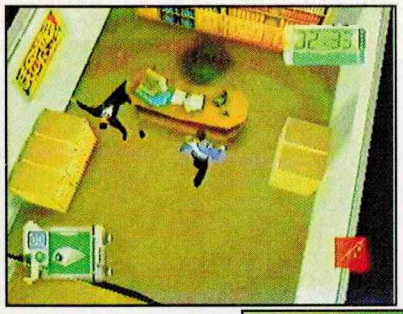


De este juego realmente no se sabe mucho por el momento. Básicamente se puede decir que es un título de acción para Arcade, del cual después se hará la clásica adaptación para el N64. A diferencia del popular juego de cartas en el que está

basado, este juego no se desarrolla en cuestiones de estrategia, sino más bien en acción. El nombre de Magic the Gathering, lo usan ya que algunos de los elementos y personajes de este juego parecen adaptados para hacer -como ya dijimos- un interesante juego de acción.

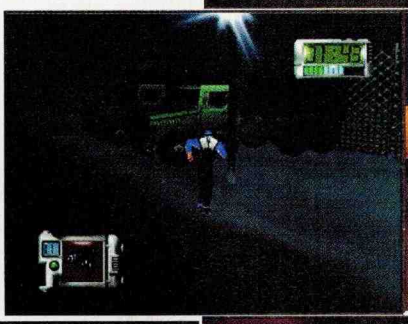
MISSION: IMPOSSIBLE

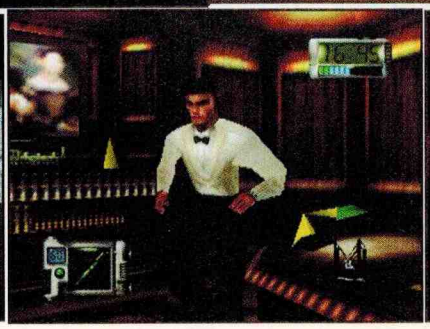
Quizá sea un poco obvio mencionar esto, pero de cualquier forma hay que hacerlo: este juego está basado en la película del mismo nombre, protagonizada por Tom Cruise y vale la pena mencionar que es un juego que promete bastante.



Tu misión en este juego -si decides aceptarla- es muy compleja, pues desde que asumes el rol de Ethan Hunt, el agente más calificado de la CIA, tendrás que infiltrarte en la embajada Rusa, los cuarteles de la CIA en Londres y otros sitios, para descubrir a alguien que te quiere hacer ver culpable de algo que tú no hiciste (como en la trama del filme). Lo interesante de este caso, es que al principio no sabes qué es lo que tienes que hacer y por lo tanto, es como si estuvieras en una situación de la vida real, en la que se abren ante ti una infinita gama de posibilidades. Para no hacer la misión tan "imposible", tú puedes echar mano de todas las habilidades de Ethan Hunt, entre las que están el disfrazarse, bucear, usar computadoras y aparatos especiales para espías calificados, como él.

A lo largo de tus misiones, habrá diferentes "tomas de cámara" dependiendo lo que estés haciendo, algunas de ellas las puedes elegir, como estar viendo a Hunt por la espalda, ver en primera persona o por arriba, pero otras se cambian automáticamente, como cuando vas a dispararle a un guardia, civil o lo que sea. Inclusive hasta hay una vista especial y es con la "cámara ratón", esta es una cámara montada en un pequeño dispositivo mecánico que te permite ver lo que hay en cuartos a los que no puedes entrar. Infrogrames (los desarrolladores del juego) han usado en este título un lenguaje de programación desarrollado por ellos de nombre SOOL, este lenguaje sirve para dar a los personajes en general que aparecen dentro del juego (civiles, diplomáticos, otros agentes) una mejor inteligencia artificial.





para que tú puedas interactuar con ellos. Esto te permitirá encontrarte con personas que te pueden ayudar o servir, o hasta con otros agentes tan capaces como tú.
Un último dato: Gracias al modo de juego que tiene Mission: Impossible, se planea hacer una serie de "Updates" con el Disk Drive. El cartucho utilizará el mismo modo de juego, pero las misiones serán nuevas en los discos. No se mencionó a ciencia cierta cuántos nuevos discos saldrían en el futuro, pero si te fijas, siempre se usó un modo plural para hablar de ellos.

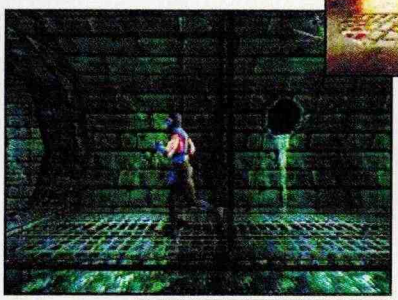
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

SUB-ZERO

Tal como se había anticipado, este juego de la serie de MK resultó ser una mezcla de aventura y peleas con movlidad en 2D, pero con graáficos totalmente en 3D. La historia de este juego es algunos años antes de los torneos de MK y en él vemos a un joven Sub-Zero, quien es

nes de la serie de MK, pues puede golpear, patear, saltar, correr y hasta ejecutar algunos movimientos especiales que dejarán fríos a los rivales. Pero además de eso, Sub-Zero también puede escalar cuerdas o

obligado por su clan a robar un mapa de un templo Shaolin, este mapa tiene las direcciones para llegar a otro templo que ha estado por mucho tiempo oculto de la vista



de los hombres. Básicamente, la movilidad del personaje es la misma que se ha visto en las últimas 2 versio-

arrastrarse.
Al ir avanzando por los escenarios (son 8 mundos), te encontrarás con enemigos muy poderosos (más de 25 enemigos diferentes en total), cada uno de ellos necesita de una técnica

especial para poder ser derrotado, así que ahí es donde radica una de las partes importantes de tu misión: Averiguar cuál es el punto débil del rival. Si eres un aficionado de esta serie de juegos, te acostumbrarás muy rápido a los movimientos del personaje, pues la idea es darle el mismo sentimiento, como si estuvieras jugando un título de Arcade de MK.

Este título fue diseñado en su totalidad por John Tobias quien junto con Ed Boon, diseñaron los anteriores juegos de la serie Mortal Kombat.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Junto con Top Gear Rally, éste fue uno de los mejores títulos del E3 en el género de carreras.

Para el próximo mes tendremos un importante comparativo entre este juego con TPR, pues ambos merecen que les dediquemos más espacio que el que es posible en las páginas del reporte.

NAGAO WINTER OLYMPICS 98

Konami ha logrado obtener los derechos para lanzar el videojuego oficial para el N64, de las Olimpiadas de Invierno que se llevarán a cabo en la ciudad japonesa de Nagao. Aunque realmente no se mostró, algo que nos pueda hacer creer estará listo para cuando se celebre este evento (pues lo que se veía en el video estaba muy previo) es que la gente de Konami dice que no habrá ningún problema y que se espera que esté listo para la fecha acordada (unas semanas antes de que comiencen las Olimpiadas de Invierno).

En este juego se encontrarán una gran variedad de eventos propios de esta Olimpiada, como lo son el slalom, el patinaje de velocidad, salto en ski, snowboarding y mucho más.

Según lo que pudimos observar, el juego promete bastante y es que hay que recordar que Konami, ya tiene un largo historial en juegos de tipo olímpico desde hace ya bastante tiempo en Arcade y también para el NES.

Realmente es muy escasa la información referente a este juego, pues no se dio a conocer el número de jugadores que podrán competir de manera simultánea, ni los accesorios con los que será compatible y mucho menos el modo de juego, pero esperemos pronto averiguar más.

NBA IN THE ZONE 98

Konami está pensando muy seriamente en convertirse en uno de los productores más importantes (y mejores) dentro del género de deportes y eso se puede ver con títulos como el de NBA In the Zone 98.

En este juego, podrás escoger a todos los equipos existentes de la NBA, con sus jugadores reales (12 por equipo). Los

partidos se juegan con equipos de 5 jugadores cada uno y estos tienen diferentes movimientos característicos que fueron capturados con la técnica de "Motion Capture".
Una de las cosas que ha caracterizado a los títulos de esta compañía, es el hecho de que tienen una cantidad de opciones que a veces parecen exageradas y NBA In the zone 98, no será la excepción, pues podrás elegir diferentes tipos de temporadas, cambiar jugadores, formación, táctica de ataque, editar personajes... en fin: muchas opciones.

NBA JAM 98**

Este juego sólo está prometido y no se mostró nada de él. Sin embargo, sí se habló un poco de todas las opciones que tendrá: primero que nada estarán los 29 equipos de la NBA, los gráficos serán poligonales y tendrá 2 diferentes modos de juegos, que son el Sim Mode (5 jugadores contra 5, con reglas) y el Jam Mode (2 Vs. 2, sin reglas).

EN DESARROLLO

NFL QUARTERBACK CLUB 98

Con sólo decir que Iguana es el encargado de este proyecto, ya te podrás imaginar cómo va a quedar este título. Aún en una etapa muy previa de desarrollo, QB Club se ve muy impresionante y realista tanto en los detalles como en la animación de los jugadores. El juego cuenta con un muy buen movimiento de cámara y donde mejor se ve, es en la repetición instantánea, ya que aquí la puedes mover libremente. Cuenta también con 1,500 jugadores, todos ellos creados en base a las estadísticas reales. Algo que es muy padre, es que cada jugador, además de llevar su número, nombre y posición bajo sus pies, lleva impreso en su playera su número y nombre. Si te fijas, ya no sólo es el simple númerito que aparecía debajo del jugador cuando lo seleccionabas, sino que ahora es la camiseta la que presenta estos datos y lo mejor, es que si tú editas un jugador (el juego te da la posibilidad de hacerlo), su nombre y número también aparecerán en su jersey, ¿te puedes imaginar: ¡Tú jugando en el mismo equipo que Dan Marino, Brett Favre o quien tú quieras!? Acclaim ha adquirido un gran número de licencias, incluyendo la NFL y la NFLPA (NFL Players Association) junto con la competencia de la NFL QB Club. Otra cosa importante de acerca de este título, es que Brett Favre de los Empacadores de Green Bay (los actuales campeones de la NFL), protagoniza este juego, apareciendo tanto entre los jugadores, como el diseñador de las jugadas. Aunque este título estaba terminado en un 50%, se veía que va a ser un gran éxito. Además de los 1,500 jugadores, el juego cuenta con los 30 estadios que existen, que según la gente de Iguana, están hechos a imagen y semejanza de los verdaderos (aunque en el momento de mostralo, sólo contaban con 2 de ellos). Russell Byrd, el programador de Iguana que nos estaba más que mostrando, presumiendo el juego, nos comentaba que iba a ver una opción de Cheat Codes (como en Turok), para poder deformar a los jugadores (ponerles cabezas grandes o reducir el tamaño de su cuerpo) o para poder poner todo en blanco y negro entre otras cosas. La movilidad es excelente, ya que están aprovechando muy bien las capacidades del Stick. Se piensa que el juego estará listo para Noviembre de este año, así que vete preparando para recibir este excelente título, que promete ser el mejor de su tipo.

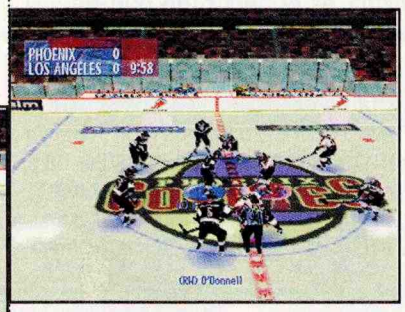
Rusell Byrd, Director Creativo del área de Deportes de Iguana Entertainment, mostrándonos todas las características de NFL Querterback Club 98.

NHL BREAKAWAY 98**

Una de las categorías en las que Acclaim está tomando mucha fuerza, es en la de los juegos de deportes, pues en total anunciaron 3 títulos de este género para el N64 y que se piensa, estarán listos a finales de este año y en los primeros 6 meses del '98.

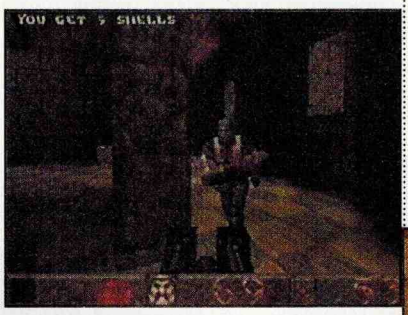
Acclaim promete muchas cosas con este juego, primero que nada tenemos que los gráficos de los estadios y los jugadores son hechos con poligonos, muy al estilo de Wayne Gretzky´s 3D Hockey; también se menciona que gracias a esto, se podrá incluir un detalle muy chistoso que es poner a los jugadores con su altura y volumen real (con la programación de este tipo, no es algo muy complejo y si alguien no lo había hecho antes, es por que es un poco tedioso). Obviamente, los movimientos de todos los personajes están detalladamente capturados gracias a la tecnología de esta compañía, que no pierde la oportunidad para mencionarlo y presumirlo. Otras de las cosas que se piensan incluir en este título son un nuevo sistema de inteligencia artificial, que hará más dificil de vencer al equipo controlado por el CPU, una programación de física real para controlar el movimiento del Puck y la posibilidad de editar a tus jugadores como en NFL Quarterback Club.

Otro de los aspectos en el que Acclaim está poniendo mucho interés para comercializar sus juegos, es el hecho de que figuras importantes dentro de cada deporte, patrocine su juego. Esto lo están haciendo en NFL Quarterback Club y también en NHL Breakaway 98, donde Keith Tkachuk (¡salud!) campeónn de goleo de la temporarda 96-97, prestará su nombre para la promoción del juego. De cualquier forma, hay que mencionar que él no será el único jugador conocido que estará en este juego, pues desde que NHL Breakaway 98 tiene las licencias de la NHL (Liga profesional de Hockey) y la NHLPA (Asociación de Jugadores de Hockey), en este juego estarán tanto los equipos profesionales, como los nombres de los jugadores y todas sus estadísticas reales de la temporada anterior.



Adem´ás de los juegos que ya hemos mencionado de deportes de la compañía Acclaim, ellos presentaron en un salón reservado para VIP ("Very Important People", Gente Muy Importante), un prototipo al 20% de un juego de Soccer para el N64. Este título se veía bien, pero tendrán que mejorarlo mucho más para llegarle al de Konami.

QUAKE



Uno de los juegos que ha causado más impacto dentro del género de pimera persona en los últimos meses, es el nuevo título de Id Software para PC: Quake. A sabiendas de eso, Midway se encuentra en este momento trabajando en la adaptación de este juego para el N64. Si tú has tenido la oportunidad de jugar este título, sabrás que gráficamente tiene muchas cosas muy buenas, como fuentes de luz, enemigos totalmente poligonales, movimientos de la vista del personaje (no se queda la vista siempre al frente como en Doom, ya puedes voltear hacia arriba o abajo) y una inteligencia artificial, que los hace ser bastante agresivos. Pues bien, todos esos aspectos serán llevados fielmente al N64, gracias al poder de su procesador.

La versión que estaba de muestra en el evento, todavía estaba muy preeliminar y parecería muy difícil de creer, que todo lo prometido pueda ser incluído, pero los programadores no lo dudan ni por un momento.

Sin embargo, hay algunas cosas que no se anunciaron y que sería bueno conocer: ¿Tendrá Quake 64 algún modo de multijugadores?, ¿Serán exactamente los mismos niveles que en la versión de PC o vendrán algunos totalmente nuevos? Próximamanete tendremos las respuestas a todas estas preguntas.

QUEST 64

Quest 64 será el primer RPG que salga para el N64, lo cual nos da mucho gusto, pues ya se habían tardado en anunciar un juego del género para este sistema.
En la historia de este título manejas a Shanjaque, un joven aventurero que tiene el don de manipular a los 4 elementos de la naturaleza, lo cual lo hace uno de los guardianes de la humanidad, conocidos como los "Spirit Tamer". De repente, una fuerza extraña roba el libro de los secretos de los "Spirt Tamers", convirtiendo así la isla en donde se lleva a cabo la acción (Seltland) en un completo caos y el único que puede poner un orden a esto es Shanjaque. Para llevar a cabo su misión, el personaje central puede hacerse acompañar por 2 personajes más que conocerá a lo largo del juego y decir largo es verídico, ya que tienes que explorar en su totalidad la isla de Seltland y sus 3 países que la componen (Velagoon, Anglus y Stonia).
Este juego nostros lo conocimos hace más de 6 meses, cuando asistimos al Shoshinkai Show en Tokyo, pero en aquella ocasión mencionamos que ese juego se llamaría "Eltale" y que estaba siendo desarrollado por Imagineer. No sabemos si ese vaya a ser el nombre con el que va a salir en Japón, pero es bueno saber que alguien lo va a comercializar en América.

RAMPAGE WORLD TOUR*

La verdad es que este juego es un verdadero problema. Según la lista de juegos que se mostrarían para el N64 que saca Nintendo, este título no estaba anunciado para aparecer en este sistema, según la lista de Midway tampoco está anuciado, pero en un video que se repetía constantemente en el stand de esta compañía los días del evento, se mencionaba que sí saldría para el N64. Nosotros ante tal confusión, le preguntamos a uno de los trabajadores de Midway qué nos podía decir al respecto, pero él tampoco sabía qué era lo que estaba pasando.

De cualquier forma te presentamos este juego (por si es que SI está planeado), nosotros trataremos de investigar de nuevo con la gente de Midway para ver qué onda.

¡El E3 en México!

IDG World Expo, los organizadores del E3, anunciaron que este evento tendrá una presencia importante en el EMEE o "El Mundo de Entretenimiento Electrónico" que se llevará a cabo los días 23 a 25 de Septiembre de este año en el Palacio de los Deportes en la Ciudad de México.
A grandes rasgos, el EMEE es un show en el que se presentarán 4 diferentes mercados de entretenimiento: Entretenimiento interactivo y software educacional, video software, instrumentos musicales y aparatos electrónicos.

ROAD TO WORLD CUP 98*

Aunque Nintendo y EA Sports ya habían firmado un convenio para lanzar varios juegos, en este evento sólo anunciaron uno y queremos que te fijes bien que dijimos anunciaron, porque ni siquiera lo presentaron.
Road to World Cup 98 es un juego de Soccer en el que podrás elegir a muchas de las selecciones que ya

están clasificadas para la Copa del Mundo del '98. Nosotros sólo esperamos que esta vez sí les quede mejor que el de FIFA 64.

ROBOTECH: CRYSTAL DREAMS

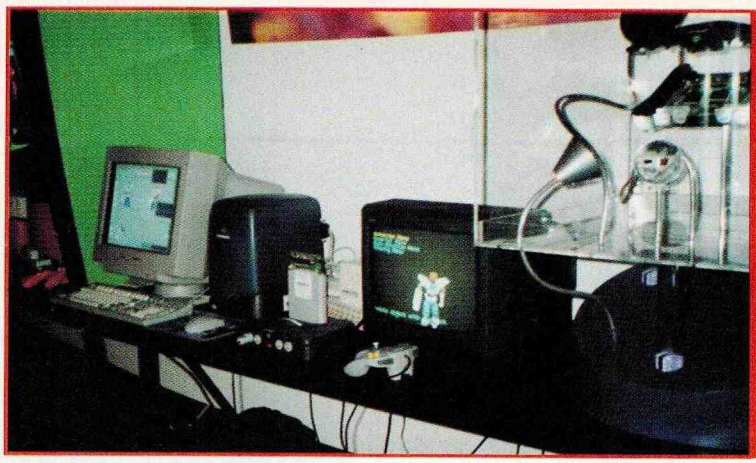
Vale la pena advertir, que seguramente muchos de los aficionados más exigentes a la serie de TV (y la película) de Robotech (o Macross, para los que no les guste el nombre americano) verán una serie de "defectos", por así llamarlo, en este título, pero nosotros que hemos seguido el desarrollo de este título en el último año, podemos decir que ha mejorado mucho (tal vez no lo que muchos esperan, pero sí ha sido bastante).

Ya alguna vez dijimos que este juego se basa en algunos de los personajes de la serie, pero que se trata de una historia totalmente nueva, así como el héroe. Básicamente, podemos decir que tienes que pelear en el espacio, contra diferentes tipos de ejércitos enemigos. En medio de alguna batalla, de repente, se te pedirá que

tomes alguna descisión importante, lo que hace que cambien muchas cosas dentro de la historia del juego. También dentro de cada batalla, si derrotas a una buena cantidad de enemigos, recibirás un bono de compensación y con ese dinero puedes comprar nuevos aditamentos para tu nave, además de que entre los demás pilotos se correrá el rumor de que eres muy bueno y te comenzarán a tratar con más respeto.

Tu nave tiene la capacidad de cambiar en plena batalla a los 3 modos clásicos que se vieron en la animación (Fighter, Battloid y Guardian) y cada uno de estos modos tiene diferentes formas de ataque, por lo que tienes que decidir cuál te conviene en ciertos momentos.

El juego está lleno de detalles, según nos comentó Donald C. Rottiers, quien es uno de los encargados de los 3 proyectos que tiene esta compañía para el N64. Como ejemplos nos mencionó, que decidieron programar la distancia real que hay entre la tierra y la luna ("de hecho, puedes intentar volar hacia la luna, pero quien sabe si te vaya a alcanzar el combustible" nos comentó). También nos mostró algunos de los diálogos que hay en el juego (algo así como en Star Fox) y nos dijo que eran aproximadamente 20 minutos de diálogo continuo, el que estaba programado dentro del juego. También aprovecharon para decirnos que este juego DEBE estar listo para antes de fin de año, lo cual es muy probable, pues ya casi estaba programado todo, pero aún así falta ponerlo en orden.



¿Estás interesado en programar un juego para el N64? Pues checa esto: Para empezar necesitas una computadora Silicon Graphics más o menos poderosa ¿qué tal un modelo de "escritorio" como el que se ve en la foto? Eso te saldría en $7,200 dólares aproximadamente. Después de eso, necesitas comprar el emulador del N64 para conectarlo a la SG, eso te cuesta $5,100. Pero no creas a cualquiera se los venden, pues necesitas ser licenciatario.

SAN FRANCISCO RUSH

Al igual que Mace: The Dark Age, este juego es una conversión de un juego de Arcade de Atari por parte de Midway y que por cierto, está quedando muy bien.

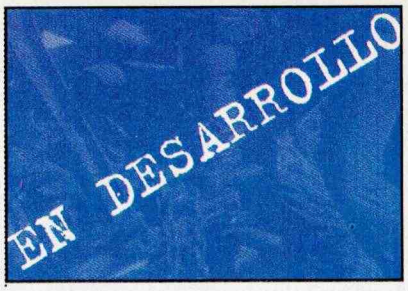
San Francisco Rush es un juego de carreras que te lleva a competir en diferentes escenarios de la ciudad de San Francisco (por eso el nombre). Para poder competir tienes la posibilidad de elegir entre diferentes vehículos, algunos de ellos tienen control de tipo Arcade, otros de simulador y todos con diferentes características de manejo. Estos coches también pueden ser seleccionados para tener trasmisión automática o manual, cosa que también le agrega bastante reto al juego.

Una de las cosas que lo hacen muy llamativo, es el hecho de que mientras estás compitiendo, puedes desviarte en algunas partes de lo que es el curso principal y así encontrar algunos atajos. Muchos de estos atajos son bastante espectaculares, pues hay uno en el que hasta saltas por una rampa y caes en la azotea de un edificio, para después dar otro gran salto y caer de nuevo en el curso principal. Este aspecto del juego le da más cosas qué descubrir a los videojugadores.

Alguna vez nos comentaron que la adaptación está siendo elaborada por el equipo desarrollador que programó la primera versión de Wayne Gretzky 3D Hockey para el N64, y que según el punto de vista dentro de NOA, este era uno de los equipos que más provecho le ha sacado a las herramientas gráficas de este sistema, cosa que se ve claramente, pues es una muy buena adaptación.

SIM CITY 64

Aunque este juego está siendo desarrollado por Maxis, no será comercializado por ellos, sino por Nintendo. A grandes rasgos (y aunque no estaban autorizados para hacerlo), la gente de Maxis nos comentó que esta versión de Sim City, estará basada en el clásico juego que apareció en el



SNES, sólo que incluirá nuevas opciones de las que no quisieron dar detalles y los gráficos serán en 3D.

SIMCOPTER

Hablar de Maxis es decir que el juego que se va a mencionar lleva como primer nombre el "Sim" y esta vez no vamos a ver una excepción. El juego de SimCopter está siendo desarrollado para el N64 y está totalmente basado en la versión de PC. La cuestión con este título es la siguiente: Tú estás abordo de un helicóptero que patrulla una compleja ciudad (del tipo de esas que se diseñan en juegos como Sim City) y tu labor es la de conservar el orden en esta gran ciudad. Al estar piloteando tienes una ventana donde puedes checar la vista general de la ciudad y así evitar perderte. Pero ¡ojo!, que tu cometido no es estar paseando nada más, reportando el tráfico y explosiones de pipas de gas, pues de repente te llaman de la central para darte a conocer cuando algo raro está ocurriendo. Entonces tendrás que atender a llamados de alerta cuando hay tráfico en ciertos entronques, o un sujeto esté corriendo a altas velocidades. Aunque vale la pena mencionar que no todo lo haces en el helicóptero, pues hay ocasiones en las que te podrás bajar de él para prestar ayuda directa a los habitantes de la ciudad simulada. Este juego aún está muy preliminar y falta saber qué otras cosas tendrá, pero el concepto suena muy interesante. Gráficamente no luce muy atractivo y parece que hay mucho problema con la niebla, pero habrá que esperar a la versión final para dar un veredicto más certero.

SUPER BOMBERMAN 64

Realmente fue un placer para nosotros poder llegar al stand de Hudson, tirarnos en el piso y jugar por un buen rato Super Bomberman 64 (obviamente esto no fue bien visto por muchos y alguien del equipo recibió un pisotón accidental en la mano, pero estábamos muy cansados). El mes pasado comentamos algo al respecto de este juego y afortunadamente esta vez podremos ampliar un poco más en detalles. El modo de juego importante de SB 64 es el de "Quest", en este modo exploras diferentes mundos con la finalidad de derrotar al jefe que ahí habita. Obviamente las cosas no son tan fáciles, pues los jefes están escondidos y además protegidos por un sello muy particular; así que lo primero que debes hacer, es localizar los diferentes candados

del sello y desactivarlos para romperlo. Cada mundo tiene diferentes sub-escenas y para activarlas tienes que derribar paredes, llegar a ciertas zonas y hacer más acciones que requieren de mucho ingenio. Aunque el concepto clásico del juego de Bomberman queda destituído con este modo de juego, no vemos ningún problema en ello, pues este nuevo estilo de jugar Bomberman nos gustó bastante, porque ya no sólo se trata de hacer explotar bombas cerca de los enemigos y ya, pues ahora para poder avanzar, requiere que pienses un poco más tus acciones.

Lo que si no ha cambiado es el modo de Vs. Ahí se pueden enfrentar hasta 4 jugadores y el objetivo es eliminar a tu rival con tus bombas. La particularidad de este modo en la versión de N64, es que algunos escenarios ya tienen varios niveles de altura, lo que te da lugar a pensar nuevas estrategias para estar molestando a tu enemigo.

Este juego será compatible con el Controller Pack, para guardar todos tus avances en el modo de "Quest".

SUPERMAN 64*

En realidad, solamente tenían un demo de este juego y se podía jugar un poquito con la cámara (después de 3 minutos de jugar, se trababa el prototipo). Pero aún así, pudimos ver que este título promete mucho, además de que le quedan perfectamente bien los polígonos a los personajes (si tú has visto la serie sabrás que nos referimos a las caras "medio" cuadradas de los dibujos). En realidad no vimos nada más que a Superman en una posición medio rara (y quién sabe cómo podías hacer que rotara). La historia de este juego es -o será- más o menos así: Mientras Lois Lane se encontraba en una de sus clásicas investigaciones a la persona de Lex Luthor, ella descubre que este personaje se encuentra desarrollando algo llamado "Lexoskel-5000" y como esto es algo muy importante, Luthor se ve en la penosa necesidad de secuestrarla para que no dé a conocer los resultados de su investigación. Gracias a esta arma y a la ayuda de sus secuaces, Luthor trata de eliminar a Superman y así poder controlar Metropolis. Obviamente en este juego tú controlas a Superman y tu misión será la de encontrar a Lois y derrotar a Luthor. Ojalá que este título quede bien, ya que sería una pena que fuera una aberración.

THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA 64

Nos parece una muy buena idea que Konami haya decidido traer a América la nueva versión del juego "Gambare Goemon". Una de las características de esta serie de juegos, es que se han preocupado en presentar siempre cuestiones muy interesantes

del género de Acción/Aventura y en este caso, este título no se piensa quedar atrás en ese respecto. Básicamente, podemos decir que The Legend of the Mystical Ninja, será un juego de aventuras en donde podrás conducir a Goemon (no sabemos cómo se le vaya a llamar al personaje principal aquí en América) a través de diferentes lugares. El juego nos recuerda bastante a Super Mario 64, por la forma en la que se desarrolla la acción y por los movimientos que puede ejecutar el personaje, pues el también ataca, nada, escala y hasta habla con la gente.

La diferencia radica en que en este título, tienes que estar investigando más al estilo de los RPG, pues tendrás que hablar con la gente para obtener información que te ayude en tu misión.

TONIC TROUBLE

Si hablamos de juegos con historias raras, definitivamente este título es el mejor de esta categoría de entre todos los que se presentaron en el E3. En Tonic Trouble el personaje principal es un extraterrestre morado de nombre Ed, quien está a cargo de cuidar una misteriosa lata, la cual cae a la Tierra en uno de los típicos descuidos de este sujeto, causando una mutación en todos los habitantes de este planeta. No conforme con eso, un sujeto de nombre Grogh the Hellish, se aprovecha de la situación apoderándose de la lata y de paso tomando control del planeta. Es entonces cuando Ed, es sentenciado a recuperar la lata y a volver todo a la normalidad.

Tonic Trouble es un excelente juego de Acción/Aventuras, con gráficos poligonales y mundos en 3D, con texturas de colores muy llamativos (tal como se ve en las fotos).

Este juego aún se encuentra en etapa de desarrollo, pero según los diseñadores, el personaje principal tendrá una buena cantidad de habilidades, amigos y sobre todo muchos enemigos. Por lo pronto (y por lo que vemos en las fotos), este juego promete bastante.

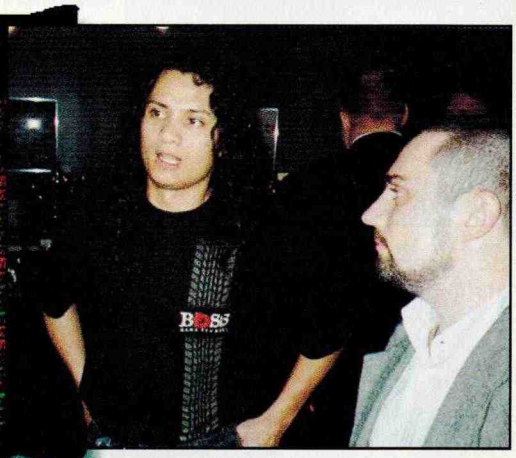
TOP GEAR RALLY

En este evento tuvimos la oportunidad de ver la versión prácticamente terminada de Top Gear Rally y la verdad es que ha mejorado mucho en un mes, de cuando lo vimos en Nintendo. Para empezar sí trabajaron un poco en la movilidad (hay modo de Arcade y Simulación).

A decir verdad, es muy difícil decidir cuál es el mejor juego de carreras de los que se mostraron en el evento,

es por eso, que mejor decidimos hacer una especie de comparativo para el próximo número.

Por cierto, en la fiesta que organiza Nintendo un día antes de que arranque el E3, tuvimos la oportunidad de conocer a Gabriel García, programador de Boss Studios -quien por cierto ya estaba un poco beodo- y nos estuvo hablando un poco de lo que tiene Top Gear Rally. Para empezar nos comentó que el estaba fascinado con las herramientas de trabajo del N64, también nos presumió que el había programado todo el circuito del desierto y que además programó los cálculos físicos para los derrapes de los coches. Nos habló un poco de los atajos que tiene el juego y que están algo escondidos (de hecho, al otro día lo entrevistaron para un programa de televisión donde sale Gus -pero no el de caras y gestos- y ahí mostró algunos de estos atajos). El es un tipo muy agradable, que ya está trabajando en Twisted Edge Snowboarding.



TWISTED EDGE SNOWBOARDING

Al parecer Kemco está muy contento con el trabajo desarrollado en Boss Game Studios (sin contar que están muy cerca uno del otro, allá en Seattle), ya que en el E3 anunciaron un nuevo juego que lanzarán en conjuto llamado Twisted Edge Snowboarding.

Desafortunadamente, este título no se exhibió, pero sí estaba corriendo un demo en animación generado por SG, de lo que ellos planean lograr con este juego.

La idea de Kemco es la de aprovechar el furor que habrá con eso de las Olimpidas Invernales de Nagao y así impulsar este deporte (Snowboarding).

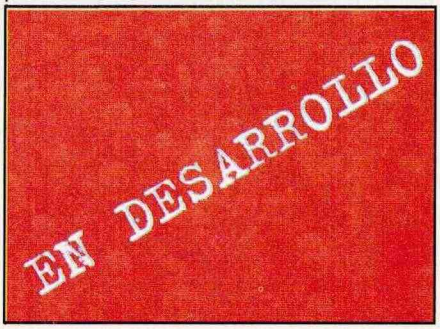
Básicamente, lo que tendrás que hacer en este juego es competir en diferentes categorías de este deporte, cosas como saltar y hacer figuras en el aire, competencia contra otros corredores y Time Attack.

El demo del juego se ve muy bien, definitivamente creemos que será bastante bueno, tomando en cuenta el trabajo realizado en Top Gear Rally.

VR BASEBALL 98

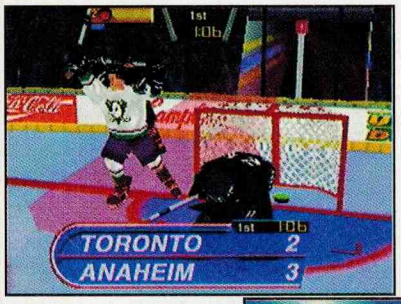
Por el puro nombre te podrás imaginar que este es un juego de Baseball, pero ¿qué es lo que lo hará extraordinario? Según la gente de Interplay, una de las grandes carterísticas de este título, es que podrás controlar la cámara y la ubicarás como a ti más te guste dentro de los estadios (que por cierto, son los originales de la MLB).

También tendrá cosas que hay en otros juegos de Baseball de este sistema, como todos los movimientos capturados gracias al "Motion Capture", los nombres de los jugadores profesionales, diferentes uniformes para cada equipo y una programación física real de la bola.



WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98

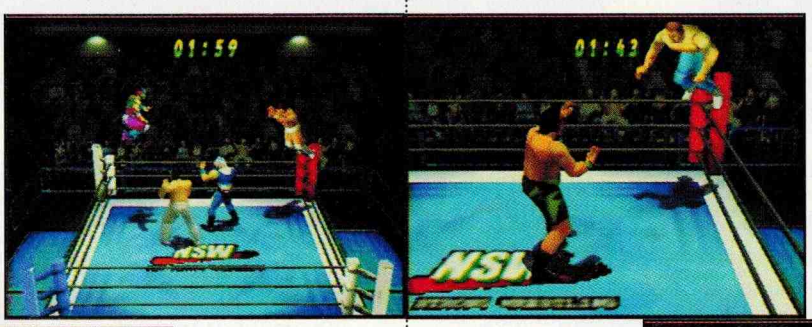
"¿Por qué Midway está exhibiendo el juego de Wayne Gretzky´s 3D Hockey, si ya tiene un rato que salió?" fue nuestra pregunta cuando llegamos al Stand de Midway y vimos este juego. Ya después nos enteramos que se trataba de la versión 98 de este título.

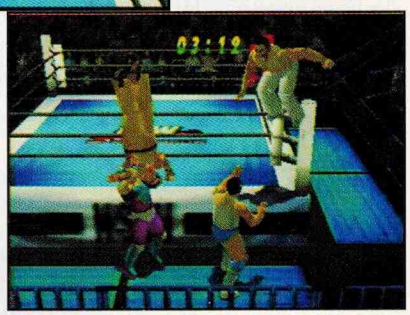


Seguramente cuando tú conozcas este juego, los gráficos no te sorprenderán en lo más mínimo, pues son exactamente iguales a los de la primera versión (después de observarlo por algunos minutos, lo único que notamos de diferente, son algunas tomas de cámara, pero nada más). Según el boletín de prensa de esta compañía, la nueva versión de Wayne Gretzky´s 3D Hockey, incorpora a los 26 equipos de la NHL, cada uno con 17 jugadores y ahora podrás elegir el número de jugadores en la cancha para cada partido (de 3 a 5 por equipo), habrá diferentes modos de jugar (exhibición, temporada, Playoffs...), también hay una nueva opción que te permite intercambiar jugadores para hacer tu propio "Dream Team" y fueron programadas muchas de las estrategias reales de Wayne Gretzky. Desafortunadamente, nosotros notamos que la jugabilidad era la misma. Sería bueno que le echaran un poco de trabajo, para hacerla mucho más fluída y que se note una diferencia de esta, a la del primer Wayne Gretzky.

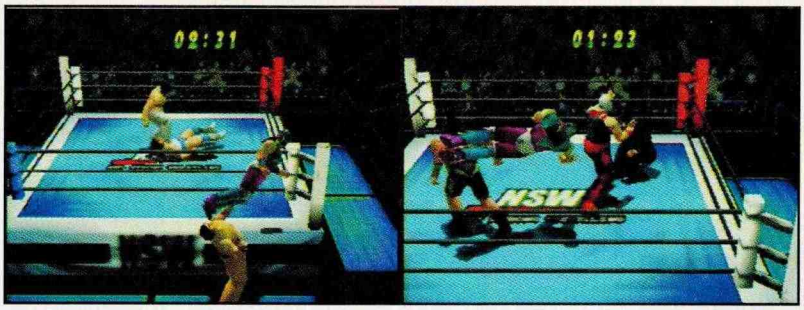
WCW VS. NWO

Este es otro de los títulos que THQ planea sacar este año para el N64. El encargado de la programación es Asmik y se piensa sacar a la venta entre Octubre y Noviembre. En el momento de mostrarlo, se tenía listo un 60% del juego y se veía decente. Aquí podrás escoger a 80 luchadores (se piensa que puede llegar a haber más) que pertenecen a la WCW, a la NWO y otros más de asociaciones ficticias. En este juego podrán participar hasta 4 personas de manera simultánea. Otra cosa de las que se dijo referente al cartucho, es que cada personaje contará con por lo menos 10 poderes especiales. La acción tanto dentro como fuera del ring será rápida, salvaje y divertida ya que varios de los movimientos son tan espectaculares y ridículos que nunca podrás verlos en televisión (eso fue lo que dijeron las personas en el stand de THQ, así que no nos eches la culpa si lo anterior sonó medio raro). Dijeron también que pensaban ponerle más animación en las gradas y que todavía faltaban más detalles estéticos por programar. Por cierto hubo un día donde se presentaron algunos de los luchadores que aparecerán en el juego y como no pudimos ir a verlos Gustavo se puso muy triste, tanto que ya no quería saber nada del show, pero le dijimos que la vida seguía adelante y que no olvidara que pudo ver en vivo a George Benson en la fiesta privada que dió Nintendo (hubieran visto el brillo que salió de los





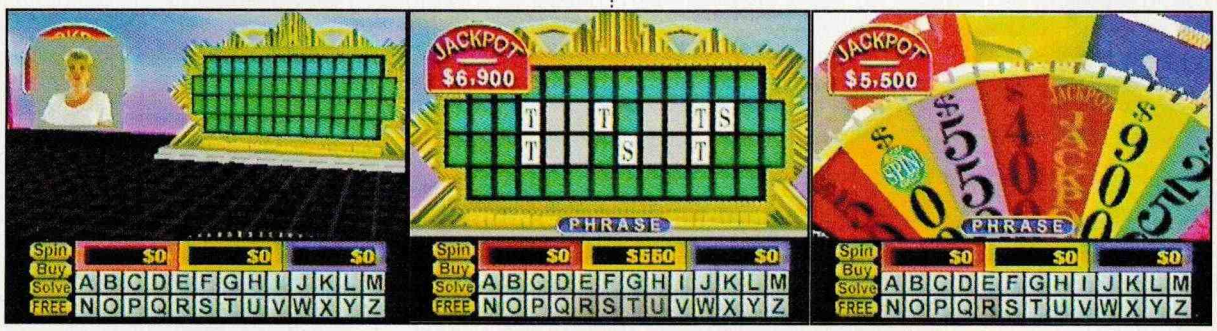
ojos de Gus cuando escuchó que George Benson iba a cantar para todos los asistentes a la fiesta, estaba que no se la creía). Por cierto, ¿tú conoces a George Benson?



El único de la fiesta que estaba emocionado era Gus (ya después nos enteramos que el Peke también).

WHEEL OF FORTUNE

¿Recuerdas que hace tiempo había un programa en la TV en el que los concursantes tenían que adivinar frases ocultas mientras se iban revelando algunas letras de estas frases?, pues bien, este programa estaba basado en el de Wheel of Fortune, así que si tú lo viste nos evitas dar una larga explicación del concepto del juego, y si no lo viste... pues qué suerte tienes. Básicamente este juego mantiene la misma línea que el de Jeopardy! para el N64 en cuestiones de programación (como lo del Set), pero también se han hecho cosas únicas con este juego, pues ellos grabaron a la conductora (Vanna White) e incorporaron video de ella en el juego. Este título es también para 3 jugadores simultáneos.

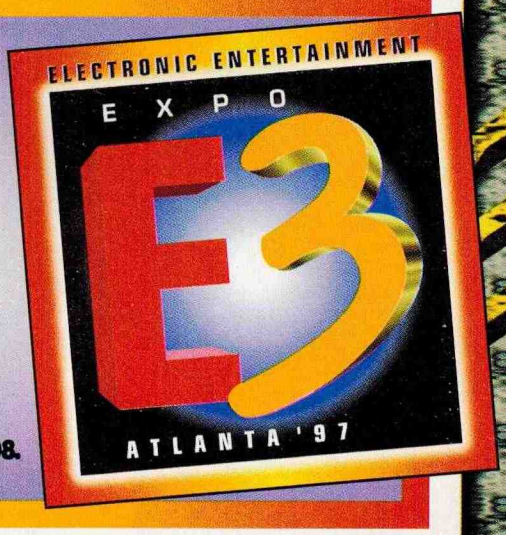


WWF 98**

Otro juego que sólo fue anunciado y del que poco se sabe. Después de preguntar un poco, pudimos averiguar que en este título podrás escoger a las estrellas de la WWF (por eso el nombre), los gráficos serán en 3D y habrá diferentes "tomas de cámara" así como una buena cantidad de llaves especiales de esos personajes.

Algunos datos del E3

Definitivamente el E3 se ha vuelto el evento más importante a nivel mundial relacionado a videojuegos. En esta ocasión, fueron más de 37,100 personas registradas de todo el mundo las que pudimos asistir (aunque hay que mencionar que los de Club Nintendo llevábamos doble gafete y registro, por eso de las dudas...). Según algunos datos extras de los organizadores, se presentaron cerca de 1,500 juegos nuevos (la gran mayoría para PC) y hubo un gran total de 486 compañías que exhibieron sus productos.
Si estás interesado en asistir al próximo E3, te podemos anticipar que éste se seguirá llevando a cabo en la ciudad de Atlanta (estado de Georgia, EUA), en el Georgia World Congress Center. Esta vez se celebrará de los días 28 al 30 de Mayo del 98.



Esta página de la revista no fue hecha, debido a que nos picamos muchísimo jugando Star Fox en Battle y se nos fue el tiempo.

Pedimos disculpas ¡Ah!, Gus no pudo ganarnos.

STARFOX 64

Si compras tu Star Fox 64 con un distribuidor autorizado de Gamela México, conserva tu nota y practícale.
Tendremos una súpersorpresa para ti en el próximo número.

LOS GRANDES

1 STAR FOX 64

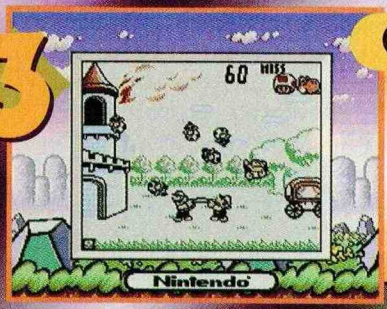
Para todos aquellos que tengan acceso a Internet, podrán visitar la página oficial de Star Fox 64 que Nintendo of America dio de alta hace poco más de un mes, para celebrar el lanzamiento de este gran juego.
La dirección en la que la podrás encontrar es la siguiente: http://www.starfox64.com. Ahí verás cosas curiosas acerca de este título, así como algunos Tips.

N64 / NINTENDO

2 MARIO KART 64

Queremos agradecer a todos los lectores que nos han enviado videos y fotos con sus récords en este juego y aprovechamos para avisarles que próximamente publicaremos una lista con los mejores tiempos. Tenemos que mencionar que uno de ellos dice haber roto el récord que mencionamos hace un mes en esta sección (Wario Stadium) pero no mandó foto, lo invitamos a que lo haga para poder publicar su nombre.

N64 / NINTENDO



3 GAME & WATCH GALLERY

Por lo visto, es cierto eso que decían ahora que estuvimos allá en Japón, acerca de que los juegos portátiles, entre más sencillos, era mejor.
Ahí tenemos el ejemplo del Tamagotchi o de Game & Watch Gallery, que sigue siendo un juego tan sencillo como cuando aparecieron los originales, pero con el reto extra de superar tu récord porque aquí sí puedes hacer más de 999 puntos.

GB / NINTENDO

4 THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

Es muy difícil para gente como nosotros que (supuestamente) tratamos de ser objetivos, decir que un juego sea el mejor de su género con toda la seguridad del mundo, pero tratándose del GB, no dudamos ni por un momento que The Legend of Zelda: Link´s Awakening, es el mejor juego de este sistema, así que debes aprovechar para jugarlo ahora (si nunca lo has hecho), que está otra vez disponible.

GB / NINTENDO

5 TUROK: DINOSAUR HUNTER

¡Parece mentira! de los 15 títulos que componen este mes la lista de popularidad, 12 son de Nintendo y sólo tenemos 3 juegos de los licenciatarios. Quizá algo que ayudó a que esto pasara es el hecho de que en los últimos meses ha habido algunos relanzamientos importantes y todavía faltan los que vendrán en los próximos meses.

N64 / ACCLAIM

6 FIFA SOCCER 64
N64 / EA SPORTS

7 THE LEGEND OF ZELDA -A LINK TO THE PAST-
SNES / NINTENDO

8 SUPER MARIO 64
N64 / NINTENDO

9 THE KING OF FIGHTERS '95
GB / NINTENDO

10 DONKEY KONG COUNTRY 3
SNES / NINTENDO

11 MARIO PAINT
SNES / NINTENDO

12 BLASTCORPS
N64 / NINTENDO

13 ULTIMATE MORTAL KOMBAT
SNES / MIDWAY

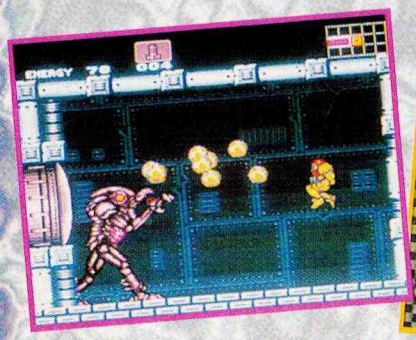
14 KILLER INSTINCT GOLD
N64 / NINTENDO

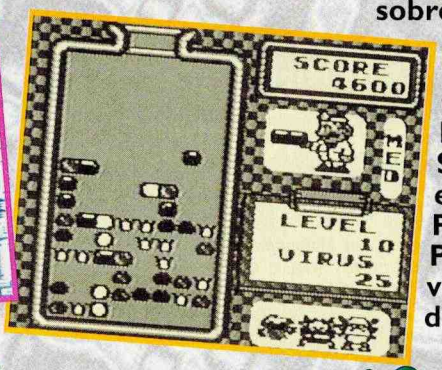
15 WAVE RACE 64
N64 / NINTENDO

¿Que te pareció este numero? Con bastante información ¿no? Pues para el Mes de Septiembre estamos preparando un número especial para los que quieren más información de juegos de SNES y GB.

Especial de Relanzamientos

¿Otra vez? ¡Pues sí! Nintendo está preparando algunos títulos súuper clásicos para relanzarlos el próximo mes. Estos juegos no debes perdértelos, sobre todo si acabas de adquirir tu SNES hace menos de 2 años o tu Game Boy Pocket. En nuestra próxima edición tendremos datos interesantes sobre juegos como: Donkey Kong Country (un juegazo que cambió la concepción que muchos tenían sobre los juegos de 16 Bit) y también tendremos Super Metroid (un título único en su género).

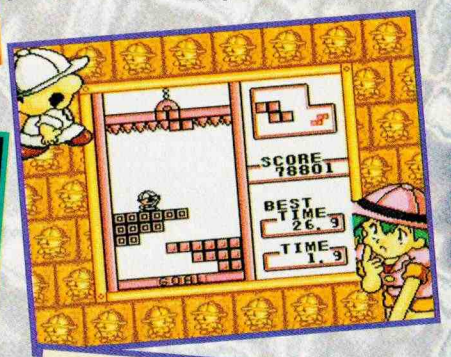


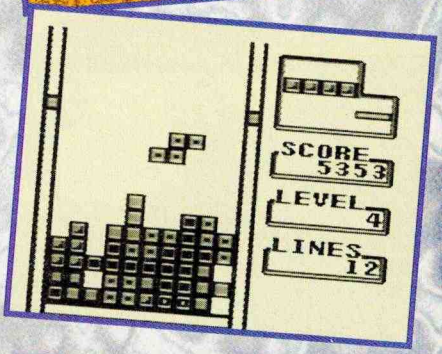


Para el GB veremos un juego de Puzzle muy sencillo, pero a la vez extraordinariamente divertido: Dr. Mario.

Continuación del Reporte

Ya en este ejemplar pudimos ver los juegos que próximamente estarán listos para el N64, pero como no nos alcanzó el espacio, para el siguiente número de Club Nintendo veremos a fondo los juegos que aparecerán para el SNES y para el GB.





Ahí veremos títulos interesantes como Arkanoid, Space Invaders y Kirbys Dream Land 3 para el SNES ó 007, Tetris Plus y Ken Griffey Jr. para el GB.
También aprovecharemos para ver algunos aspectos de las celebridades que pudimos ver en este Show.

Ademas de lo anterior, también tendremos... bueno, para qué decimos que tendremos el Dr. Mario, Extra, SOS y todas esas secciones clásicas, si siempre las incluímos ¿o no?

SI CHUCKYA YA TE QUITO TODAS TUS VIDAS, EL AGUA TE ESTA LLEGANDO AL CUELLO Y NO HAY FORMA DE TOMAR LA ESTRELLA 5. MEJOR PRESIONA "PAUSA" Y VEN A JUGAR UN RATO A "CLUB TRAVESURAS".

EN CLUB TRAVESURAS, EL HEROE ERES TU.

Tú serás el que va de un mundo a otro, corriendo, brincando, echando competencias, gritando, pintándose de colores, bañándote y divirtiéndote con tus amigos. Y no te preocupes, cuando te canses, los "Amigos" te van a estar esperando. El programa no tiene costo adicional, incluye alimentos y aplica a cualquier tarifa con la que te hospedes.

PARA LOS QUE VAN MAS ALLA

CAMINO REAL.

Acapulco Diamante • Cancún • Cuernavaca, Sumiya • Las Hadas, Manzanillo • Mazatlán. • Puerto Vallarta.
Para reservaciones consulta a tu Agente de Viajes o llámanos al **227-7200** en la Ciudad de México o al **91 (800) 90-123** del interior de la República. Vigente julio y agosto de 1997.

Ruffles®
Tiene
Con Qué
COME FRUTAS Y VERDURAS